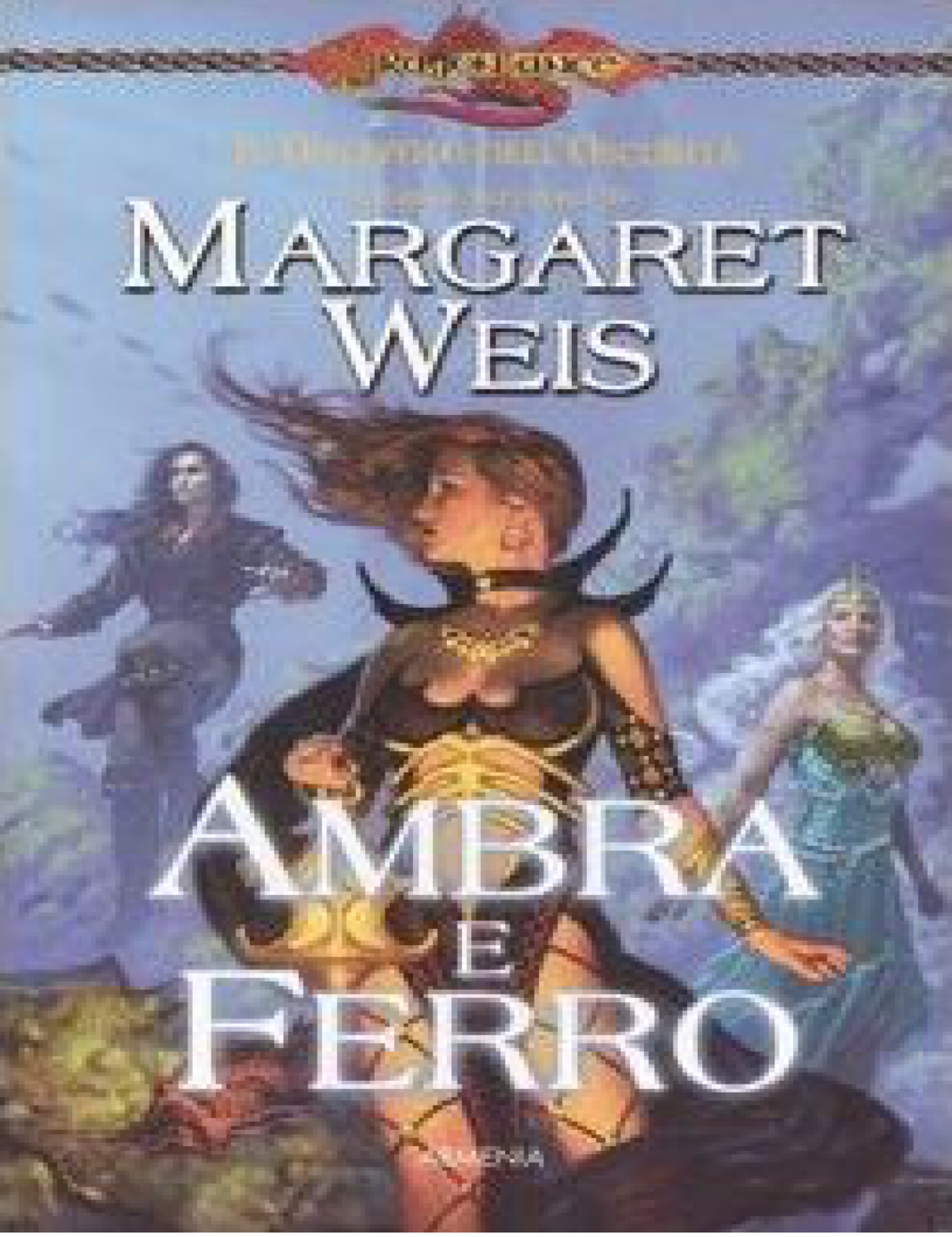
MARGARET
WEIS
AMBRA
E
FERRO

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

La vita sul mondo di Krynn è in rapida evoluzione e persino gli dei ne rimangono sconcertati. Che dire allora dei mortali? Di fronte a forze apparentemente invincibili, una piccola ma determinata banda di avventurieri pone in atto un disperato tentativo di arrestare un'invasione. Mina, enigmatica come sempre, riesce a fuggire dalla sua prigione sottomarina e parte per una ricerca che metterà a dura prova la sua forza di volontà, mentre il male sembra diffondersi inesorabilmente...

- Margaret Weis
  - Dedica
  - PARTE PRIMA
    - Prologo
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
  - PARTE SECONDA
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
  - PARTE TERZA
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
  - PARTE QUARTA
    - 1
    - 2

- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16

○ Appendice

Margaret Weis
Ambra e ferro

Senza la realizzazione di sé, nessuna virtù è autentica.

Sir Nisargardatta Maharaj

Dedica

Questo libro è dedicato con profonda riconoscenza ai membri del Concilio di Whitestone e a tutti quei volontari che hanno donato il proprio tempo e il proprio talento a Dragonlance. Queste persone mi sono state di enorme aiuto. Sono sempre presenti per rispondere alle mie domande. Fanno andare avanti senza intoppi il sito dragonlance.com. Forniscono assistenza nelle ricerche e nella stesura e nella sperimentazione del prodotto gioco. Alcuni di loro lavorano con Dragonlance da anni, fin da principio.

Cam Banks
Shivam Bhatt
Ross Bishop
Neil Burton
Richard Connery
Luis Fernando De Pippo
Matt Haag
André La Roche
Sean Macdonald
Joe Mashuga
Tobin Melroy
Ashe Potter
Joshua Stewart
Trampas Whiteman

PARTE PRIMA
Nel nome di Chemosh

Prologo

Timothy Tanner non era un uomo cattivo, soltanto debole.

Aveva una moglie, Getta, e un figlio neonato, che era sano e grazioso. Timothy li amava teneramente entrambi e avrebbe dato la vita per loro. Ma proprio non riusciva a restare fedele. Si sentiva terribilmente in colpa per via del proprio «sfarfallare», come lo chiamava lui, e quando arrivò il neonato Timothy si ripromise di non guardare più alcuna altra donna.

Trascorsero tre mesi e Timothy mantenne la sua promessa. Effettivamente respinse un paio di sue precedenti amanti, dicendo loro che era un uomo cambiato, e sembrava proprio che fosse così, poiché veramente adorava il figlio e provava per la moglie tanto amore e gratitudine.

Poi un giorno entrò nella sua bottega Lucy Wheelwright.

Pur provenendo da una famiglia di conciatori, Timothy era stato apprendista presso un calzolaio e adesso si guadagnava da vivere fabbricando stivali e scarpe di cuoio.

«Vorrei sapere se questa scarpa si può aggiustare», disse Lucy.

Posò il piede su uno sgabello dalle gambe corte e si tirò su la gonna ben oltre il ginocchio scoprendo una gamba molto ben tornita e anche dell'altro.

«Ebbene, mastro calzolaio?» disse maliziosamente.

Timothy distolse a forza lo sguardo dalla gamba per osservare la scarpa. Era nuovissima. Timothy alzò lo sguardo sulla donna, che gli sorrise. Abbassando la gonna, Lucy si chinò, fingendo di allacciarsi la scarpa, ma offrendogli nel frattempo un panorama del seno prosperoso. Timothy notò sopra il seno sinistro un marchio strano: sembrava il bacio di due labbra. Si immaginò di accostare le proprie labbra a quel punto, e trattenne il respiro.

Lucy era una delle ragazze più carine di Solace e anche una delle più inavvicinabili, anche se vi erano dicerie...

Era sposata, come Timothy. Suo marito era un bestione di uomo, fortemente geloso.

Lucy si drizzò, risistemandosi la camicetta e dando un'occhiata alla porta. «Potresti forse sistemare subito questa scarpa? Ne ho bisogno veramente. Un bisogno acuto...»

«E tuo marito?» Timothy tossì.

«È via per una partita di caccia. Inoltre tu potresti sbarrare la porta, così nessuno interromperà il tuo lavoro.»

Timothy pensò alla moglie, al figlio, ma loro non erano qui e Lucy sì. Timothy si alzò dalla panca e andò alla porta, chiudendola e sbarrandola. Era quasi mezzogiorno; i clienti avrebbero pensato che

lui fosse andato a casa per il pranzo.

Tanto per essere sicuro, condusse Lucy nel ripostiglio. Mentre ancora attraversavano la bottega, lei lo baciava, lo accarezzava, gli slacciava la camicia, armeggiava con le mani sui suoi calzoni alla zuava. Timothy non aveva mai conosciuto una donna tanto ardente, ed era consumato dalla passione. Ruzzolarono su una catasta di pelli. Lucy si contorse per liberarsi della camicetta, e lui le baciò un punto sul seno giusto sopra a quella strana voglia con la forma di due labbra.

Lucy gli mise la mano sulla bocca. «Voglio che tu faccia una cosa per me, Timothy», disse, col respiro affannoso.

«Qualunque cosa!» Premette il corpo più vicino al suo.

Lei lo tenne a bada. «Voglio che tu ti offra a Chemosh.»

«Chemosh?» Timothy rise. Era un momento particolarmente inopportuno per parlare di religione! «Il dio della morte? Che cosa ti ci fa pensare?»

«Solo un mio capriccio», disse Lucy, avvolgendosi più volte attorno al dito i capelli di lui. «Io sono una sua seguace. Lui è il dio della vita, non della morte. Quegli orrendi chierici di Mishakal dicono di lui queste cose cattive. Tu non devi crederci.»

«Non so...» A Timothy tutto questo pareva molto strano.

«Tu vuoi farmi contenta, vero?» disse Lucy, baciandogli il lobo dell'orecchio. «Io sono molto grata agli uomini che mi fanno contenta.»

Gli passò le mani sul corpo. Era abile, e Timothy gemette di desiderio.

«Ti basta pronunciare le parole "io mi offro a Chemosh"», sussurrò Lucy. «In cambio avrai vita eterna, giovinezza eterna, e avrai me. Noi potremo fare l'amore così ogni giorno, se lo desideri.»

Timothy non era un uomo cattivo, soltanto debole. Non aveva mai desiderato una donna tanto quanto desiderava Lucy in quel momento. Non era poi tanto religioso, e non vedeva che male ci fosse nel promettersi a Chemosh se questo rendeva felice Lucy.

«Io mi offro a Chemosh... e a Lucy», disse con tono canzonatorio.

Lucy gli sorrise e gli premette le labbra sul lato sinistro del petto, sopra il cuore.

Timothy fu scosso da un dolore terribile. Il cuore gli prese a battere in maniera tumultuosa e irregolare. Il dolore gli arse nelle braccia e nel tronco e nelle gambe. Timothy cercò freneticamente di spingere via Lucy, ma lei aveva una forza incredibile e lo teneva inchiodato e continuava a premergli le labbra sul petto. Il cuore di Timothy ebbe un sobbalzo. L'uomo cercò di urlare, ma non ne ebbe il fiato. Il corpo gli rabbrividì, fu preda di convulsioni e si irrigidì, mentre il dolore, come la mano di un dio malvagio, lo prendeva e lo contorceva, lo tormentava, lo frantumava e lo trasportava

nell'oscurità.

Timothy uscì dall'oscurità. Entrò in un mondo che pareva tutto un crepuscolo. Vide oggetti che gli sembravano familiari, ma non riusciva a collocarli. Sapeva dove si trovava, ma non gli importava. Non gli interessava. La donna che era stata con lui non c'era più. Timothy cercò di ricordarne il nome, ma non ci riuscì.

Nella sua mente vi era soltanto un nome, e lui sussurrò quel nome: «Mina...»

La conosceva, anche se non l'aveva mai incontrata. Aveva bellissimi occhi d'ambra.

«Vieni da me», disse Mina. «Il mio signore Chemosh ha bisogno di te.»

«Verrò», promise Timothy. «Dove ti trovo?»

«Segui la strada verso il sorgere del sole.»

«Vuoi dire andarmene di casa? No, non posso...»

Il dolore pugnalò Timothy, un dolore orribile che era come il dolore del morire.

«Segui la strada verso il sorgere del sole», disse Mina.

«Va bene!» ansimò Timothy, e il dolore si alleviò.

«Portami dei discepoli», gli disse Mina. «Offri agli altri il dono che è stato offerto a te. Non morirai mai, Timothy. Non invecchierai mai. Non conoscerai mai la paura. Offri agli altri questo dono.»

Gli venne in mente un'immagine di sua moglie. Timothy aveva la vaga idea di non voler fare tutto questo, di poter causare un dolore terribile a Gerta se le avesse fatto questo. Non voleva...

Il dolore lo lacerò, lo piegò e lo contorse.

«Va bene, Mina!» gemette. «Va bene!»

Timothy tornò a casa dalla sua famiglia. Il bambino dormiva nella culla, per il pisolino pomeridiano. Timothy non prestò attenzione al figlio. Non si ricordava che fosse suo figlio. Non gliene importava nulla. Vedeva soltanto sua moglie e udiva soltanto quella voce, la voce di Mina, che gli diceva: «Portami lei...».

«Mio caro!» lo salutò Gerta, compiaciuta ma sorpresa. «Che ci fai a casa? Siamo a metà giornata!»

«Sono tornato a casa per stare con te, amore mio», disse Timothy. La cinse con le braccia e la baciò. «Vieni a letto, moglie.»

«Tim!» Gerta ridacchiò e cercò con poca convinzione di respingerlo. «È ancora chiaro!»

«Che importa?» Lui la baciava, la toccava, e la sentì sciogliersi tra le sue braccia.

Gerta oppose un'ultima fievole protesta: «Il bambino...».

«Dorme. Vieni.» Timothy trascinò la moglie sul letto. «Lascia che

ti dimostri il mio amore!»

«Lo so che mi ami», disse Gerta e si rannicchiò accanto a lui, cominciando a rispondere ai suoi baci.

Gerta prese a slacciargli la tunica, ma lui le afferrò le mani e gliele strinse.

«C'è una cosa che devi fare per dimostrare che mi ami, moglie. Ultimamente sono diventato un seguace del dio Chemosh. Voglio che tu condivida la gioia che io ho scoperto nel seguire questo dio.»

«Ma certo, marito mio, se è questo che vuoi», disse Gerta. «Ma io non so niente degli dèi. Che razza di dio è questo Chemosh?»

«Il dio della vita eterna», disse Timothy. «Vuoi prometterti a lui?»

«Farò qualunque cosa per te, marito mio.»

Timothy aprì la bocca per dire qualcosa, poi si fermò. Gerta percepì in lui una qualche lotta interiore. Il volto di Timothy si contorse per il dolore.

«Che ti succede?» domandò Gerta, allarmata.

«Niente!» ansimò lui. «Un crampo al piede. Tutto qui. Pronuncia le parole: "Io mi offro a Chemosh".»

Gerta ripeté le parole e soggiunse: «Ti amo».

Allora Timothy disse qualcosa di molto strano mentre si chinava e premeva le labbra sul seno sinistro di lei, sopra il cuore.

«Perdonami...»

1

Sotto gli occhi sbalorditi di Ausric Krell, cavaliere della morte, il pezzo del khas con la forma di un kender bianco sfrecciò sul tabellone, balzò tutto piegato in avanti contro il pezzo del khas con la forma di un cavaliere nero di Ausric e lottò a corpo a corpo con quest'ultimo. Entrambi i pezzi caddero dal tabellone e presero a rotolare qua e là sul pavimento.

«Ehi! Questo è contro le regole», fu il primo pensiero risentito di Krell.

Il secondo e più stupefatto pensiero fu: «Non ho mai visto prima d'ora un pezzo del khas fare così».

Il terzo pensiero fu accompagnato da un barlume di rivelazione: «Questo non è un pezzo del khas normale».

Il quarto pensiero fu profondamente sospettoso: «Qui sta succedendo qualcosa di strano».

I suoi pensieri successivi furono confusi, indubbiamente a causa del fatto che Ausric era impegnato in una battaglia per salvare la propria vita di morto vivente contro un'orribile mantide gigante.

Krell aveva sempre detestato gli insetti, e questa particolare mantide era davvero terrificante, poiché era alta tre metri e aveva occhi tondeggianti, una corazza verde e sei enormi zampe verdi, due delle quali afferrarono Krell mentre le mandibole gli stringevano lo spirito che si faceva piccolo per la paura, e incominciavano a masticargli il cervello.

Dopo un momento orripilante Krell si rese conto che questo non era un insetto normale. Da qualche parte in tutto questo era mescolato un dio, un dio a cui lui non piaceva granché. Non era niente di straordinario. Krell durante la sua vita era riuscito a offendere diversi dèi, compresa la defunta e non compianta Takhisis, Regina delle Tenebre, e la sua figlia caotica e vendicativa, la dea del mare Zeboim, la quale si era risentita quando aveva scoperto che Krell era responsabile del tradimento e dell'assassinio dell'amato figlio della dea, Lord Ariakan.

Zeboim aveva catturato Krell e l'aveva ucciso lentamente, facendo le cose con calma. Quando alla fine nel corpo straziato di Krell non rimase più alcuna scintilla di vita, Zeboim l'aveva maledetto trasformandolo in un cavaliere della morte e imprigionandolo sull'isola sperduta ed esecranda chiamata Bastione della Tempesta, dove un tempo lui era stato al servizio dell'uomo che aveva tradito, e dove avrebbe ora vissuto la sua esistenza eterna con il ricordo del suo crimine sempre davanti agli occhi.

La punizione di Zeboim non aveva avuto precisamente l'effetto da

lei sperato. Un altro famoso cavaliere della morte, Lord Soth, era stato una figura tragica, consumata dal rimorso e alla fine in grado di trovare la salvezza. A Krell, invece, piaceva abbastanza essere un cavaliere della morte. Aveva trovato nella morte ciò che gli era sempre piaciuto in vita: la capacità di angariare e tormentare quelli che erano più deboli di lui. In vita, quel guastafeste di Ariakan aveva impedito a Krell di indulgere nei suoi piaceri sadici. Adesso Krell era uno degli esseri più potenti di Krynn e ne approfittava con gioia.

La sola vista di Krell con l'armatura nera e l'elmo dalle corna d'ariete, dietro al quale ardevano gli occhi rossi da morto vivente, infondeva terrore nel cuore di quanti erano tanto sciocchi o intrepidi da avventurarsi sul Bastione della Tempesta alla ricerca del tesoro presumibilmente abbandonato dai cavalieri. Krell apprezzava enormemente questa compagnia. Costringeva le sue vittime a giocare a khas con lui, ravvivando il gioco con la loro tortura finché non soccombevano.

Zeboim era stata una seccatura, l'aveva tenuto prigioniero sul Bastione della Tempesta finché lui aveva attirato l'attenzione di Chemosh, Signore della Morte. Krell aveva stretto un patto con Chemosh e aveva guadagnato la libertà dal Bastione della Tempesta. Con Chemosh a proteggerlo, Krell aveva potuto perfino fare marameo a Zeboim, premendosi il naso imputridito.

Chemosh aveva in suo possesso l'anima di Lord Ariakan, amato figlio della dea del mare. L'anima era intrappolata in un pezzo del khas. Chemosh teneva in ostaggio quell'anima per garantirsi un «buon comportamento» da parte di Zeboim. Chemosh aveva dei progetti su una certa torre ubicata nel Mare di Sangue, e non voleva che la dea del mare si intromettesse.

Zeboim, furibonda, aveva inviato al Bastione della Tempesta un suo fedele (un certo monaco disgraziato) per salvare suo figlio. Krell aveva scoperto il monaco che curiosava in giro e, sempre felice di ricevere visite, aveva «invitato» il monaco a giocare a khas con lui.

Per essere giusti con Krell, lui non sapeva che il monaco fosse stato inviato dalla dea. Il pensiero che il monaco potesse essere lì per rubare il pezzo del khas contenente l'anima di Ariakan non si insinuò mai nel cervello di Krell, un cervello che dichiaratamente non era tanto grande già per cominciare e adesso era ulteriormente ostacolato dal fatto di essere racchiuso in un elmo d'acciaio ponderoso e temibile; un cervello su cui ora banchettava un insetto gigantesco, inviato da un dio.

Il dio appoggiava questo malefico monaco, un monaco che non aveva giocato lealmente. Primo, il monaco aveva portato con sé un pezzo del khas irregolare; secondo, quel pezzo del khas aveva compiuto una mossa illegale; terzo, il monaco, invece di contorcersi e

gemere per il dolore dopo che Krell gli aveva spezzato diverse dita, aveva attaccato fisicamente il cavaliere della morte con un bastone che si era rivelato essere un dio.

Krell combatté contro la mantide accecato dal panico, portando pugni e calci e agitando le braccia contro l'insetto finché questo all'improvviso scomparve.

Il bastone del monaco era di nuovo un bastone, steso a terra. Krell era pronto a calpestarlo per ridurlo in frammenti quando gli venne un quinto pensiero.

Supponiamo che toccare il bastone lo faccia trasformare di nuovo in insetto?

Tenendo d'occhio guardingo il bastone, Krell compì un'ampia deviazione attorno a questo mentre valutava la situazione. Il monaco era scappato. Questo poteva aspettarselo. Krell l'avrebbe sistemato più tardi. Dopo tutto, non sarebbe andato da nessuna parte, non certo via da questo scoglio maledetto. La massiccia fortezza sorgeva in cima a dirupi scoscesi graffiati dalle onde sferzanti del mare turbolento. Krell raddrizzò il tabellone rovesciato dal monaco. Raccolse i pezzi, giusto per accertarsi che il prezioso pezzo del khas donatogli da Chemosh fosse al sicuro.

Non lo era.

Febbrilmente Krell sistemò tutti i pezzi sul tabellone del khas. Ne mancavano due, uno dei quali era il pezzo del khas contenente l'anima di Ariakan: il pezzo del khas che Chemosh aveva ordinato a Krell di custodire a prezzo della propria vita di morto vivente.

Al cavaliere della morte vennero i sudori freddi, non certo una cosa facile da farsi quando non si ha carne che rabbrividisca, né cuore che palpiti, né visceri che si contraggano. Krell cadde in ginocchio. Scrutò sotto il tavolo e cercò a tentoni con le mani. Il pezzo con la forma di cavaliere non c'era; e neanche il kender.

«Il monaco!» ringhiò Krell.

Spronato dall'immagine vivida di quello che gli avrebbe fatto Chemosh se lui avesse perduto il pezzo del khas contenente l'anima di Lord Ariakan, Krell si lanciò all'inseguimento.

Non prevedeva che durasse a lungo. Il monaco era menomato, tanto nelle ossa quanto nello spirito. Poteva a malapena camminare, tanto meno correre.

Krell uscì dalla torre, dove stava giocando una partita tanto comoda e amichevole finché il monaco non l'aveva rovinata, e arrivò nel cortile centrale della fortezza. Vide subito che il monaco aveva un'alleata: Zeboim, la dea del mare. Alla vista di Krell, nel cielo si radunarono dense nubi temporalesche, e un fulmine sfrigolante colpì la torre che lui aveva appena lasciato.

Krell non era uno dei grandi pensatori intellettuali del mondo, ma

di quando in quando aveva qualche sprazzo di genialità disperata.

«Giù le mani da me, Zeboim!» urlò Krell. «Il vostro monaco ha rubato il pezzo sbagliato del khas! Vostro figlio è ancora in mio possesso. Se farete qualcosa per aiutare il ladro a fuggire, Chemosh fonderà il vostro bel ragazzo di peltro e gli martellerà l'anima fino all'oblio!»

Lo stratagemma di Krell funzionò. I fulmini balenarono incerti di nuvola in nuvola. Il vento si smorzò. Il cielo si fece cupo. Alcuni chicchi di grandine tintinnarono sull'elmo d'acciaio di Krell. La dea sputò pioggia su di lui, e tutto finì lì.

La dea non osava fargli niente. Non si azzardava a venire in aiuto del monaco.

Quanto al monaco, si arrampicava arditamente sulle rocce, cercando invano di sfuggire a Krell. All'uomo si accasciarono le spalle. Gemette cercando di respirare. Era quasi spacciato. La sua dea l'aveva abbandonato. Krell si aspettava che il monaco rinunciasse, si arrendesse, cadesse in ginocchio e supplicasse per salvarsi la miserabile vita. Era quello che aveva fatto lo stesso Krell in una situazione analoga. Per lui non aveva funzionato, e non avrebbe funzionato neanche per questo monaco.

Di nuovo il monaco non giocò lealmente. Anziché arrendersi, si arrampicò con le ultime forze fin sul ciglio del dirupo.

Madre dell'Abisso! Krell capì, sconvolto. Quel bastardo vuole saltare giù!

Se fosse saltato, avrebbe portato con sé il pezzo del khas, e non ci sarebbe stato modo per Krell di recuperarlo. Lui non aveva alcuna intenzione di andare a nuotare in acque infestate da Zeboim.

Krell doveva afferrare il monaco e impedirgli di saltare. Purtroppo non si sarebbe rivelato un compito facile da eseguire. Con la figura corpulenta racchiusa nell'armatura e nella cotta di maglia di un cavaliere della morte, Krell si muoveva in modo goffo e pesante. Non poteva correre.

L'armatura di Krell sferragliava e cigolava. I suoi passi pesanti facevano tremare il terreno. Krell osservava, con terrore crescente, il monaco che lo distanziava.

Krell trovò un'alleata inattesa in Zeboim. Anche la dea temeva per il pezzo del khas che il monaco aveva con sé. Cercò di fermarlo. Martellò il monaco con la pioggia e gli fece perdere l'equilibrio con una folata di vento. Quel monaco disgraziato si rialzò e proseguì.

Raggiunse il ciglio del dirupo. Krell sapeva che cosa vi fosse lì sotto: un salto di venti metri su aguzzi macigni di granito.

«Fermatelo, Zeboim», gridò infuriato Krell. «Se non lo farete, ve ne pentirete!»

Il monaco teneva in mano una bisaccia di cuoio. Si infilò la

bisaccia nel pettorale della veste macchiata di sangue.

Krell si arrampicò con difficoltà incespicando fra le rocce, imprecando e agitando la spada.

Il monaco salì su una sporgenza che si protendeva sul mare. Sollevò il viso verso il cielo velato dalla tempesta e illuminato a giorno dalla paura della dea.

«Zeboim», gridò il monaco, «siamo nelle vostre mani».

Krell ruggì.

Il monaco saltò.

Krell avanzò annaspando fra le rocce, e per lo slancio si spinse avanti a un ritmo tanto frenetico che prima di rendersene conto si ritrovò sul ciglio del dirupo e quasi precipitò anche lui in mare.

Krell traballò avanti e indietro per quello che sarebbe stato un momento da cardiopalmo, se lui avesse avuto un cuore, prima di riguadagnare frettolosamente l'equilibrio. Vacillò all'indietro di diversi passi e poi, avanzando di pochi centimetri per volta, sbirciò con prudenza oltre il ciglio. Si aspettava di vedere il corpo straziato del monaco steso scompostamente sugli scogli, con Zeboim a leccargli il sangue.

Niente.

«Sono fregato», mormorò malinconicamente Krell.

Guardò il cielo, dove le nubi si facevano più scure e più dense. Il vento prese ad alzarsi. La pioggia incominciò a riversarsi su di lui, assieme a chicchi di grandine e fulmini, nevischio e neve, e grossi pezzi di una vicina torre.

Krell sarebbe potuto correre da Chemosh per farsi proteggere, ma purtroppo Chemosh era il dio che aveva dato a Krell quel pezzo del khas per salvaguardarlo: il pezzo del khas che Krell adesso aveva perso. Il Signore della Morte non era noto per essere misericordioso né incline al perdono.

«Da qualche parte su quest'isola», arguì Krell, mentre evitava per un pelo di essere schiacciato da una gargouille di pietra che gli sfrecciò accanto, «deve esserci una fossa abbastanza profonda e abbastanza buia dove nessun dio possa trovarmi».

Krell girò sui tacchi e si incamminò a passi goffi e pesanti in mezzo all'infuriare della tempesta.

2

Era Rhys Mason il monaco che aveva preso la decisione disperata di saltare giù dal dirupo del Bastione della Tempesta. Era un azzardo, rischiare la propria vita e quella del suo amico kender, Nightshade, puntando sul fatto che Zeboim non li avrebbe lasciati morire. Non poteva lasciarli morire, poiché Rhys aveva in possesso l'anima del figlio della dea.

Per lo meno, questo è quanto sperava Rhys. In mente aveva anche il pensiero che se la dea l'avesse abbandonato lui sarebbe morto lentamente e nei tormenti secondo il capriccio crudele del cavaliere della morte, oppure rapidamente sugli scogli sottostanti.

Per pura fortuna, Rhys saltò nell'acqua in una zona attorno al Bastione della Tempesta che era priva di scogli. Precipitò in mare, affondando tanto da lasciarsi molto al di sopra la luce del giorno. Si dibatté nell'oscurità che gli gelava le ossa, senza avere modo di dire da quale parte fosse l'alto e da quale il basso. Non che importasse, comunque. Rhys non avrebbe mai potuto raggiungere la superficie. Stava annegando, i polmoni gli scoppiavano. Quando avesse aperto la bocca, avrebbe aspirato la morte, gorgogliante, soffocante...

La mano immortale di una dea furiosa si immerse nelle profondità del suo mare, afferrò Rhys Mason per la collottola, lo tirò fuori dal mare e lo scagliò a riva.

«Come osi mettere in pericolo mio figlio?» gridò la dea.

Continuò a infuriarsi, ma Rhys non la udiva. La furia della dea gli si richiuse sopra la testa come le acque scure del mare, e Rhys non seppe più nulla.

Rhys giaceva a faccia in giù sulla sabbia calda. La sua veste da monaco era inzuppata, così come le scarpe. I capelli fradici gli rigavano il viso. Aveva le labbra contornate di sale, come pure l'interno della bocca e la gola. Ebbe un conato, vomitò e si sforzò di respirare.

All'improvviso mani forti presero a martellarlo sulla schiena e gli fecero oscillare le braccia sopra la testa, muovendogli le braccia in su e in giù con un'azione a pompa per spingergli l'aria fuori dai polmoni.

Tossendo, Rhys sputò dalla bocca acqua marina.

«Era ora che rinvenissi», disse Zeboim, continuando a strattonarlo e a pomparlo.

Gemendo, Rhys riuscì a gracchiare: «Basta! Per favore!». Rigurgitò dell'altra acqua.

La dea lo mollò, lasciandogli cadere le braccia flosce sulla sabbia.

A Rhys bruciavano gli occhi per il sale. Riusciva a malapena ad

aprirli. Sbirciò da sotto le palpebre semichiuse vedendo accanto alla propria testa l'orlo di una lunga veste verde increspatasi sulla sabbia. Il dito di un piede nudo e tornito lo pungolò.

«Dov'è lui, monaco?» domandò Zeboim.

La dea si inginocchiò accanto a lui. I suoi occhi verde-azzurro ardevano. Un vento incessante le agitava i capelli di spuma di mare. La dea afferrò Rhys per i capelli, gli strattonò la testa sollevandogliela da terra e lo guardò furiosa negli occhi.

«Dov'è mio figlio?»

Rhys cercò di parlare. Aveva la gola dolorante e riarsa. Si passò la lingua sulle labbra ricoperte di sale e disse con voce stridula: «Acqua!».

«Acqua!» si infiammò Zeboim. «Ti sei inghiottito metà del mio mare! Oh, benissimo», soggiunse stizzita, mentre Rhys chiudeva gli occhi e ricadeva floscio sulla sabbia. «Ecco. Non berne troppa, se no vomiti di nuovo. Sciacquati la bocca e basta.»

Con la mano lo sostenne mentre gli accostava alle labbra una coppa di acqua fresca. La dea sapeva avere un tocco delicato quando voleva. Rhys sorseggiò grato quel liquido fresco. La dea gli passò la punta delle dita umide sulle labbra e sulle palpebre, tirandogli via il sale.

«Ecco», disse con tono calmante Zeboim. «Hai avuto la tua acqua.» La voce le si indurì. «Adesso smettila di cincischiare. Voglio mio figlio.»

Mentre faceva per infilare una mano nel petto sotto la veste dove aveva sistemato la bisaccia di cuoio, Rhys fu percorso da una fitta di dolore e rimase senza fiato. Sollevò le mani. Aveva le dita violacee e gonfie e piegate a strane angolazioni. Non riusciva a muoverle.

Zeboim lo guardò tirando su col naso.

«Io non sono la dea della guarigione, se è questo che pensi!» disse freddamente.

«Non vi ho chiesto di guarirmi, vostra maestà», ribatté Rhys a denti stretti.

Lentamente si infilò una mano ferita dentro la veste e sospirò di sollievo nel percepire al tatto il cuoio umido. Aveva temuto di avere perso la bisaccia durante il tuffo giù dal dirupo. Armeggiò con la borsa, ma le dita spezzate non funzionavano abbastanza bene da consentirgli di aprirla.

La dea gli prese le mani e, un dito dopo l'altro, gli strattonò le ossa rimettendogliele a posto. Il dolore era lancinante. Rhys per un attimo temette di perdere i sensi. Quando la dea ebbe finito, però, le ossa spezzate si erano riaggiustate. I lividi scomparvero. Il gonfiore prese a recedere. Zeboim aveva il suo tocco guaritore, a quanto pareva.

Rhys rimase disteso sulla sabbia, bagnato di sudore, ad attendere che gli passasse la nausea.

«Ti avevo avvertito», disse serenamente Zeboim. «Io non sono Mishakal.»

«No, maestà», mormorò Rhys. «Grazie lo stesso.»

Infilò le mani guarite dentro la veste e ne estrasse la borsa di cuoio. Aprendone il cordone di chiusura, rovesciò la bisaccia. Caddero fuori sulla sabbia due pezzi del khas: un cavaliere nero in groppa a un drago azzurro e un kender.

Zeboim afferrò il cavaliere nero. Tenendolo in mano, accarezzò amorevolmente la figura e le parlò cantilenando. «Figlio mio! Figlio mio carissimo! La tua anima sarà liberata. Andremo subito da Chemosh.»

Vi fu una pausa, come se la dea stesse ascoltando, poi Zeboim disse, con voce alterata: «Non discutere con me, Ariakan. La mamma sa che cosa è meglio!».

Cullando tra le mani il pezzo del khas, Zeboim si alzò. Le nubi temporalesche oscurarono il cielo. Il vento si levò, soffiando sabbia pungente negli occhi di Rhys.

«Non andatevene ancora, maestà!» gridò disperatamente. «Togliete l'incantesimo al kender!»

«Quale kender?» domandò noncurante Zeboim. Sbuffi di nuvole si avvolsero a spirale attorno a lei, pronti a condurla via.

Rhys balzò in piedi. Afferrò il pezzo a forma di kender e lo tenne davanti alla dea.

«Il kender ha rischiato la vita per voi», disse Rhys, «come ho fatto io. Ponetevi questa domanda, maestà: perché Chemosh dovrebbe liberare l'anima di vostro figlio?».

«Perché? Perché io lo ordino, ecco perché!» ribatté Zeboim, seppure non col suo spirito consueto. Appariva incerta.

«Chemosh ha fatto tutto questo per un motivo, maestà», disse Rhys. «Lo ha fatto perché vi teme.»

«Certo che sì», ribatté Zeboim, alzando le spalle. «Tutti mi temono.»

Esitò e poi disse: «Ma non mi dispiace sentire quello che tu hai da dire in proposito. Perché pensi che Chemosh mi tema?».

«Perché siete venuta a sapere troppe cose riguardo ai Prediletti, quei terribili morti viventi che lui ha creato. Siete venuta a sapere troppe cose riguardo a quella donna, Mina, che li comanda.»

«Hai ragione. Quella ragazzetta, Mina. Mi ero completamente dimenticata di lei.» Zeboim rivolse a Rhys un'occhiata di riluttante riconoscenza. «Hai anche ragione sul fatto che il Signore della Morte non libererà l'anima di mio figlio, non certo senza costrizione. Mi serve qualcosa per forzargli la mano. Mi serve Mina. Tu devi trovarla

e portarla da me. Il compito, ti ricordo, che ti avevo assegnato inizialmente.»

Zeboim lo guardò con occhio torvo. «Allora perché non l'hai eseguito?»

«Stavo salvando vostro figlio, maestà», disse Rhys. «Riprenderò le ricerche, ma per trovare Mina necessito dei servigi del kender...»

«Quale kender?»

«Questo kender. Nightshade, maestà», disse Rhys, sollevando il pezzo del khas che agitava freneticamente le minuscole braccia. «Il kender "nightstalker".»

«Oh, benissimo!» Zeboim gettò sabbia sul pezzo del khas, e Nightshade, in tutti i suoi 135 centimetri, sbocciò a fianco di Rhys.

«Riportami alla normalità!» stava gridando il kender.

Si guardò attorno e sbatté gli occhi. «Oh, ce l'hai fatta! Fiuuu! Grazie!»

Nightshade si diede dei colpetti dappertutto. Si portò la mano alla testa per accertarsi che il ciuffo ci fosse ancora, ed era così. Si guardò la camicia per accertarsi di averla ancora ed era così. Aveva anche i calzoni alla zuava, del suo colore preferito, viola, o per lo meno erano stati un tempo viola. Adesso avevano uno strano color malva. Strizzò l'acqua da camicia, calzoni e ciuffo, e si sentì meglio.

«Non mi lamenterò mai più di essere basso di statura», confidò a Rhys con tono accorato.

«Se è tutto quello che posso fare per voi due», disse caustica Zeboim, «ho degli affari urgenti...».

«Ancora una cosa, maestà», disse Rhys. «Dove siamo?»

Zeboim diede un'occhiata assente attorno. «Siete su una spiaggia sul mare. Come potrei sapere dove? Per me è tutto uguale. Io non presto attenzione a queste cose.»

«Noi dobbiamo tornare a Solace, maestà», disse Rhys, «per cercare Mina. Lo so che avete fretta, ma se poteste soltanto condurci là...».

«E vorreste che vi riempissi le tasche di smeraldi?» domandò Zeboim arricciando le labbra con sarcasmo. «E donarvi un castello prospiciente le coste del Mare di Sirrion?»

«Sì!» gridò con entusiasmo Nightshade.

«No, maestà», disse Rhys. «Ci basta che ci riportiate a...»

Si interruppe perché non vi era più alcuna dea ad ascoltarlo. Vi erano soltanto Nightshade, diverse persone dall'aria estremamente sbalordita e un poderoso albero di vallen che sui rami robusti reggeva un edificio col tetto a due spioventi.

Squarciò l'aria un abbaiare gioioso. Un cane bianco e nero si slanciò dal pianerottolo sui cui stava sonnecchiando al sole. Il cane scese ruzzolando dalle scale, scansando le gambe della gente, quasi mandando a gambe all'aria più di qualcuno.

Sfrecciando sul prato, Atta si lanciò verso Rhys e gli balzò fra le braccia.

Rhys afferrò quel corpo peloso che si dimenava e lo strinse a sé, seppellendo la testa nella pelliccia, con gli occhi umidi di acqua più dolce di quella del mare.

Le finestre con le vetrate dai colori vivaci coglievano gli ultimi raggi del sole pomeridiano. La gente si faceva strada per salire e scendere dalla lunga scalinata che conduceva da terra alla Taverna dell'Ultima Dimora sulla cima dell'albero.

«Solace», disse con soddisfazione Nightshade.

3

«Be', che io diventi il figlio di un orco dagli occhi azzurri amante degli elfi!» Gerard diede a Rhys una pacca sulle spalle, poi scrollò il capo e quindi gli diede un'altra pacca sulle spalle, e infine rimase lì a sorridergli. «Non mi sarei mai aspettato di rivedervi da questa parte dell'Abisso.»

Gerard osservò una pausa, poi disse per metà scherzando e per metà no: «Immagino che rivogliate indietro il vostro cane che tiene a bada i kender...».

Atta andò di corsa a dimenarsi contro Nightshade e a dargli una rapida leccata, quindi tornò sempre di corsa da Rhys. Si sedette ai suoi piedi, guardando in su verso di lui, con la bocca spalancata e la lingua penzolante.

«Sì», rispose Rhys, abbassando la mano per accarezzarle gli orecchi. «Rivoglio la mia cagna.»

«Lo temevo. Solace adesso ha i kender meglio educati di tutto Ansalon. Senza offesa, amico», soggiunse dando un'occhiata a Nightshade.

«Non mi offendo», disse allegramente Nightshade, poi annusò l'aria. «Che specialità prevede il menu della Taverna stasera?»

«Va bene, voialtri, tornate ai vostri affari», disse Gerard, agitando le mani verso la folla che si era radunata. «Lo spettacolo è finito.» Guardò di traverso Rhys e disse sottovoce: «Confido che lo spettacolo sia davvero finito, no, fratello? Non state per prendere fuoco spontaneamente o qualcosa del genere?».

«Spero di no», rispose con cautela Rhys. Quando era coinvolta Zeboim, lui sapeva che era meglio non promettere niente.

Alcuni si soffermarono ancora, sperando in altro divertimento, ma quando i minuti passarono e non si vide nulla di più interessante di un monaco gocciolante e un kender inzuppato, anche i bighelloni si allontanarono.

Gerard si girò per fissare Rhys. «Che cosa avete combinato, fratello? Vi siete lavato la veste con voi dentro? Anche il kender.» Allungando la mano, strappò via dai capelli del kender un pezzetto di vegetale rosso brunastro e viscido. «Alghe! E il mare più vicino è a centocinquanta chilometri da qui.»

Gerard li scrutò. «Ma d'altronde perché sono sorpreso? L'ultima volta che vi ho visti, eravate entrambi chiusi a chiave in una cella di prigione con una donna pazza. Un attimo dopo eravate scomparsi e a me restava una femmina matta che aveva la capacità di sbattermi fuori dalla cella con un buffetto, e poi mi ha chiuso fuori dalla mia stessa prigione e non voleva lasciarmi entrare. E quindi è scomparsa

anche lei!»

«Credo di dovervi una spiegazione», disse Rhys.

«Credo proprio di sì!» grugnì Gerard. «Venite dentro la Taverna. Potrete asciugarvi in cucina, e Laura vi combinerà qualcosa da mangiare...»

«Che giorno è oggi?» domandò Nightshade interrompendo.

«Oggi? Quarto giorno», disse impaziente Gerard. «Perché?»

«Quarto giorno... Oh, la specialità del menu sarà costolette d'agnello!» disse emozionato Nightshade. «Con patate bollite e gelatina di menta.»

«Non penso che sia una buona idea andare alla Taverna», disse Rhys. «Dobbiamo parlare in privato.»

«Oh, ma Rhys...» frignò Nightshade, «sono costolette d'agnello!»

«Andremo a casa mia», disse Gerard. «Non è lontana. Non ho costolette d'agnello», soggiunse, vedendo che Nightshade pareva malinconico. «Ma nessuno sa stufare il pollo meglio di me, scusate se ve lo dico io stesso.»

La gente guardava fisso il monaco e il kender percorrere le strade di Solace e si domandava evidentemente come fossero riusciti quei due a bagnarsi tanto in una giornata in cui splendeva il sole e non c'era una nuvola in cielo. Non erano andati lontano, però, quando Nightshade si fermò di colpo.

«Perché andiamo verso la prigione?» domandò sospettoso.

«Non preoccuparti», lo rassicurò Gerard. «La mia casa è situata accanto alla prigione. Io vivo vicino al carcere, caso mai vi siano seccature. La casa fa parte della mia retribuzione.»

«Oh, be', allora va tutto bene», disse Nightshade, con sollievo.

«Prenderemo qualcosa da mangiare e da bere, e voi potrete recuperare il vostro bastone già che ci siete, fratello», soggiunse Gerard come ripensandoci. «L'ho conservato per voi.»

«Il mio bastone!» Adesso fu Rhys a fermarsi. Guardò stupito il suo amico.

«Credo che sia vostro», disse Gerard. «L'ho trovato nella cella della prigione quando ve ne siete andati. Avevate tanta fretta», soggiunse sarcasticamente, «che ve lo siete dimenticato».

«Siete sicuro che il bastone sia mio?»

«Se io non ne ero sicuro, Atta sì», rispose Gerard. «Ci dorme accanto ogni notte.»

Nightshade fissava Rhys con gli occhi spalancati.

«Rhys...» disse il kender.

Rhys scrollò il capo, sperando di scacciare le domande che sapeva essere in arrivo.

Nightshade era insistente. «Ma, Rhys, il tuo bastone...»

«… e rimasto in mani sicure per tutto questo tempo», disse Rhys.

«Non me ne sarei dovuto preoccupare.»

Nightshade si placò, ma continuò a lanciare occhiate perplesse a Rhys mentre proseguivano il cammino. Rhys non aveva dimenticato il suo bastone. L'emmide era stato con lui quando avevano compiuto quel viaggio inatteso al castello del cavaliere della morte. Il bastone probabilmente aveva salvato loro la vita, subendo una trasformazione miracolosa, mutandosi da consunto bastone di legno in gigantesca mantide religiosa che aveva attaccato il cavaliere della morte. Rhys aveva considerato perduto sul Bastione della Tempesta quel bastone e aveva provato una fitta di rimorso, anche se stava fuggendo per salvarsi la vita, nel doverlo lasciare lì. L'emmide era sacro a Majere, il dio che Rhys aveva abbandonato.

Il dio che a quanto pareva si rifiutava di abbandonare Rhys.

Umiliato, grato e confuso, Rhys rifletté sulla presenza di Majere nella sua vita. Rhys aveva considerato quel bastone sacro un dono di commiato da parte del suo dio, un segno indicante che Majere capiva e perdonava il suo seguace caduto nel peccato. Quando l'emmide si era trasformato nella mantide religiosa per attaccare Krell, Rhys l'aveva considerata l'ultima benedizione del dio. Eppure adesso l'emmide era ritornato. Era stato dato in custodia a Gerard, un ex cavaliere di Solamnia: forse un segno del fatto che di quest'uomo ci si poteva fidare, e anche un segno del fatto che Majere provava ancora un vivo interesse per il suo monaco.

«La via per arrivare a me passa attraverso di te», insegnava Majere. «Conosci te stesso e giungerai a conoscere me.»

Rhys pensava di conoscere se stesso, e poi era arrivato quel giorno terribile in cui il suo disgraziato fratello aveva assassinato i loro genitori e i confratelli dell'ordine di Rhys. Adesso Rhys si rendeva conto di avere conosciuto di sé soltanto il lato che procedeva alla luce del sole lungo la riva del fiume. Non aveva conosciuto il lato di sé che strisciava nel baratro oscuro della sua anima. Non aveva conosciuto quel lato finché questo non si era precipitato fuori a urlare la propria furia e il proprio desiderio di vendetta.

Quel lato oscuro di sé aveva sollecitato Rhys a ripudiare Majere in quanto dio «nullafacente» e allearsi a Zeboim. Aveva lasciato il monastero per uscire nel mondo, trovare il fratello maledetto, Lleu, e assicurarlo alla giustizia. Aveva trovato suo fratello, ma le cose non erano state così semplici.

Forse nemmeno Majere e i suoi insegnamenti erano tanto semplici. e il dio era ben più complicato di quanto Rhys si fosse reso conto.

Certamente la vita era molto più complicata di quanto lui avesse mai immaginato.

Un deciso strattone alla manica richiamò indietro Rhys dalle sue

riflessioni. Guardò Nightshade.

«Sì, che c'è?»

«Non a me», disse il kender, puntando il dito. «A lui.»

Rhys si rese conto che Gerard doveva avergli parlato tutto il tempo. «Vi chiedo scusa, sceriffo. Mi sono incamminato su un percorso di pensieri e non riuscivo a trovare la strada per uscirne. Mi avete chiesto qualcosa?»

«Vi ho chiesto se avete più visto quella donna pazza che a quanto pare si sente libera di entrare e uscire dalla mia prigione quando ne ha voglia.»

«Adesso è lì?» domandò Rhys, allarmato.

«Non lo so», ribatté seccamente Gerard. «Negli ultimi cinque minuti non ci ho guardato. Voi che cosa sapete di lei?»

Rhys si decise. Anche se molte cose erano ancora oscure, il segno del dio pareva chiaro. Gerard era un uomo dì cui ci si poteva fidare. E Rhys, gli dèi lo sapevano, doveva proprio fidarsi di qualcuno! Non poteva più portare tutto da solo questo fardello.

«Vi spiegherò tutto, sceriffo, almeno quello che può essere spiegato.»

«Che non è molto», mormorò Nightshade.

«A questo punto vi sarò grato per qualunque cosa», affermò con sentimento Gerard.

La spiegazione fu rinviata per breve tempo. L'acqua salata incrostata sulla pelle incominciava a prudere, per cui sia Rhys sia Nightshade decisero di fare il bagno nel lago di Crystalmir. La dea del mare, avendo recuperato il figlio, si era generosamente degnata di rimuovere la maledizione che vi aveva inflitto, e il lago era ritornato alla sua condizione di purezza cristallina. I pesci morti che soffocavano il lago erano stati trasportati via e gettati nei campi per essere usati come nutrimento per le coltivazioni, ma il fetore persisteva ancora nell'aria, e i due si lavarono il più rapidamente possibile. Dopo il bagno, Rhys si ripulì la veste dal sangue e dal sale, e Nightshade si strofinò i propri abiti. Gerard fornì loro indumenti da indossare mentre i loro abiti si asciugavano al sole.

Mentre i due facevano il bagno, Gerard fece stufare un pollo in un brodo insaporito con cipolle, carote, patate e quello che lui definì il suo speciale ingrediente segreto: chiodi di garofano.

La casa di Gerard era piccola ma confortevole. Era costruita al livello del terreno, non sui rami di uno dei famosi alberi di vallen per cui era famosa Solace.

«Senza offesa per chi abita sugli alberi», disse Gerard, versando col mestolo lo stufato di pollo e passando i piatti. «A me piace vivere in un luogo dove se mi capita di fare il sonnambulo non mi rompo

l'osso del collo.»

Diede ad Atta un osso di manzo, e la cagna si sistemò sopra i piedi di Rhys a sgranocchiare contenta. Il bastone di Rhys era poggiato nell'angolo accanto al camino.

«È il vostro... come lo chiamate?» domandò Gerard.

«Emmide.» Rhys passò la mano sul legno. Ne rammentava ogni imperfezione, ogni protuberanza e ogni nodo, ogni tacca e ogni taglio che l'emmide aveva acquisito nel corso dei cinquecento anni in cui aveva protetto gli innocenti.

«Il bastone è imperfetto, eppure il dio lo ama», disse sottovoce Rhys. «Majere potrebbe avere un bastone dello stesso metallo magico con cui furono forgiate le dragonlance, eppure il suo bastone è di legno: normale e semplice e difettoso. Per quanto difettoso, non si è mai spezzato.»

«Se state dicendo qualcosa di importante, fratello», disse Gerard, «allora dovete parlare a voce più alta».

Rhys rivolse al bastone un'ultima occhiata insistente, quindi ritornò alla propria sedia.

«Il bastone è mio», disse. «Grazie per avermelo conservato.»

«Non è granché da sorvegliare», disse Gerard. «Comunque sembrate tenerlo in gran conto.»

Attese che Rhys si servisse della pietanza e poi disse con calma: «Molto bene, fratello. Sentiamo la vostra storia».

Nightshade teneva un pezzo di pane in una mano e una coscia di pollo nell'altra, mordendo alternativamente l'uno e l'altra e mangiando con molta rapidità, tanto che a un certo punto quasi soffocò.

«Vai piano, kender», disse Gerard. «Che fretta c'è?»

«Ho paura che non resteremo qui molto a lungo», bofonchiò Nightshade mentre gli colava brodo lungo il mento.

«E perché?»

«Perché voi non ci crederete. Vi do circa tre minuti per scaraventarci fuori dalla porta.»

Gerard si accigliò e tornò a guardare Rhys. «Ebbene, fratello? Devo scaraventarvi fuori?»

Rhys rimase in silenzio per un attimo, domandandosi da che parte cominciare.

«Vi ricordate che qualche giorno fa vi ho posto una domanda ipotetica: "Che cosa direste se vi dicessi che mio fratello è un assassino?" Ve lo ricordate?»

«Certo!» esclamò Gerard. «Quasi vi ho messo sotto chiave per non avere denunciato un omicidio. Qualcosa riguardo a vostro fratello che avrebbe ucciso una ragazza: Lucy Wheelwright, vero? Sembravate dire sul serio, fratello. Vi avrei creduto se non avessi visto Lucy io stesso

quella mattina, viva quanto voi e ben più carina.»

Rhys osservò attentamente Gerard. «Avete più rivisto Lucy Wheelwright?»

«No. Però ho visto suo marito.» Gerard era cupo. «Quello che restava di lui. Fatto a pezzi con una scure e i resti legati in un sacco e gettati nei boschi.»

«Gli dèi ci salvino!» esclamò Rhys, orripilato.

«Forse ha detto di non volere adorare Chemosh», disse tristemente Nightshade. «Come i tuoi monaci.»

«Quali monaci?» domandò Gerard.

Rhys non rispose subito. «Avete detto che Lucy è scomparsa?»

«Già. Ha detto alla gente che lei e suo marito lasciavano la città per far visita a un villaggio vicino, ma io ho controllato. Lucy non è mai tornata e naturalmente adesso sappiamo che cosa è successo a suo marito.»

«Avete controllato?» domandò Rhys, stupito. «Pensavo che non mi aveste preso sul serio.»

«Inizialmente no», ammise Gerard, sistemandosi comodamente all'indietro sulla sedia. «Ma poi, quando abbiamo trovato il corpo del marito, mi sono messo a pensare. Come vi ho detto in quella stessa conversazione, voi non siete molto loquace, fratello. Doveva esserci qualche motivo per dirmi quello che mi avevate detto, e così, più ci pensavo, meno la cosa mi piaceva. Io ho combattuto nella Guerra delle Anime. Ho affrontato un esercito di spettri. Io non ci avrei creduto se qualcuno me l'avesse raccontato. Ho mandato uno dei miei uomini a quel villaggio per vedere se ci fosse Lucy.»

«Suppongo di no.»

«Nessuno in quel villaggio ne aveva mai sentito parlare. È venuto fuori che lei non è mai arrivata neanche vicino a quel luogo, e non è l'unica a essere scomparsa. Abbiamo avuto un sacco di giovani che sono svaniti all'improvviso. Hanno abbandonato la casa, la famiglia, hanno lasciato lavori ben pagati senza dire una parola. Una giovane coppia, Timothy e Gerta Tanner, ha abbandonato il figlio di tre mesi: un figlio che entrambi amavano teneramente.» Ammiccò a Nightshade. «Allora non serve che tu ti ingozzi di cibo, kender. Non vi getterò fuori.»

«Che sollievo», disse Nightshade, spazzando via le briciole dalla camicia presa a prestito. Si prese una mela.

«Per non parlare della vostra misteriosa scomparsa dalla cella di prigione», soggiunse Gerard. «Ma partiamo da Lucy e da vostro fratello Lleu. Voi affermate che lui l'ha assassinata...»

«Proprio così», disse calmo Rhys. Provò un improvviso sollievo, come se gli fosse stato tolto dal cuore un pesante fardello. «L'ha assassinata nel nome di Chemosh, Signore della Morte.»

Gerard si tirò in avanti sulla sedia, guardando negli occhi Rhys. Era viva quando l'ho vista io, fratello.»

«No non più», ribatté Rhys, «e nemmeno mio fratello. Entrambi erano… sono… morti.»

«Morti come un ghiro», disse Nightshade con compiacenza, mordendo la mela. Si deterse il succo col dorso della mano. «Si vede dagli occhi.»

Gerard scrollò il capo. «Meglio se cominciaste dall'inizio, fratello.»

«Magari potessi», disse sottovoce Rhys.

4

«Vedete, sceriffo, non so dove incominci la storia», spiegò Rhys. «La storia sembra avermi trovato da qualche parte in mezzo. È incominciata quando mio fratello Lleu è venuto a trovarmi al monastero. L'hanno portato lì i nostri genitori. Lui conduceva una vita sfrenata, faceva baldoria, frequentava cattive compagnie. Io in questo non vedevo altro che l'esuberanza della gioventù. Però è venuto fuori che io ero cieco. Il Maestro del nostro ordine e Atta vedevano chiaramente quello che io non vedevo: che in Lleu c'era qualcosa di terribilmente fuori posto.»

Atta sollevò la testa e guardò Rhys scodinzolando. Lui le accarezzò il pelo morbido. «Avrei dovuto ascoltare Atta. Lei aveva capito subito che mio fratello era una minaccia. L'ha perfino morso, una cosa che lei non fa mai.»

Gerard scrutò la cagna, si strofinò il mento. «Vero. Neanche se è stata provocata.» Rimase in silenzio, pensieroso, fissando la cagna. «Ora, mi domando...»

«Vi domandate che cosa, sceriffo?»

Gerard agitò la mano. «Non importa, per adesso, fratello. Proseguite.»

«Quella sera», continuò Rhys, «mio fratello ha avvelenato i miei confratelli e i nostri genitori. Ha assassinato venti persone in nome di Chemosh».

Gerard si drizzò sulla sedia. Guardò sbalordito Rhys.

«Ha cercato di assassinare anche me. Atta mi ha salvato la vita.» Rhys posò la mano con gratitudine sulla testa della cagna. «Quella sera io ho perso la fede nel mio dio. Ero in collera con Majere per avere consentito che accadesse un simile orrore a coloro che erano suoi fedeli e devoti servitori. Ho cercato un nuovo dio, che mi aiutasse a trovare mio fratello e a vendicare la morte di coloro che amavo. Ho urlato verso il cielo, e un dio mi ha risposto.»

Gerard appariva serio. «Un dio che risponde. Non va mai bene.»

«Era una dea, Zeboim», disse Rhys.

«Ma voi non vi siete messo dalla sua parte...» Gerard lo fissò. «Santo cielo, sì! È per questo che non siete più un monaco! E quella donna... Quella femmina pazza nella mia prigione... E i pesci morti... Zeboim», dedusse, sgomento.

«Era sconvolta», disse Rhys a mo' di scusante. «Chemosh teneva prigioniera l'anima di suo figlio.»

«Mi ha trasformato in un pezzo del khas», interloquì Nightshade. «Senza chiedermelo!» Indignato, si servì nuovamente di pollo. «Poi ci ha spediti sul Bastione della Tempesta per affrontare un cavaliere

della morte. Un cavaliere della *morte!* Uno che va in giro a maciullare la gente! Che pazzia è questa? E poi c'è suo figlio, Ariakan. Non fatemi neanche parlare di lui!»

«*Lord* Ariakan», disse lentamente Gerard. «Il comandante dei Cavalieri delle Tenebre durante la Guerra del Chaos.»

«Proprio lui.»

«Quello che è morto da una cinquantina d'anni?»

«Come dicono le lapidi, "morto ma non dimenticato"», citò Nightshade. «Questo era proprio il suo problema. Lord Ariakan non riusciva a dimenticare. E vi pare che fosse grato a me e a Rhys per avere cercato di salvarlo? Neanche un po'. Lord Ariakan si rifiutava categoricamente di venire con me. Sono stato costretto a correre lungo il tabellone e a scaraventare a terra Ariakan. Quel momento sì che è stato emozionante.»

Nightshade sorrise a quel ricordo, poi parve all'improvviso colto da rimorsi. «O meglio lo sarebbe stato, se Rhys non fosse stato sanguinante, con pezzi d'osso a spuntargli dalla pelle dove il cavaliere della morte gli aveva spezzato le dita.»

Gerard guardò le mani di Rhys. Le dita parevano perfettamente integre.

«Capisco», disse. «Dita spezzate.»

«Ciò che ci è capitato non è importante, sceriffo», disse Rhys. «Ciò che importa è che noi dobbiamo trovare qualche modo per fermare questi Prediletti di Chemosh, come si definiscono. Sono mostri che vanno in giro a uccidere i giovani trasformandoli in schiavi di Chemosh. Sembrano vivi ma in effetti sono morti...»

«Io posso garantirlo», disse Nightshade.

«E per di più non possono essere annientati. Io lo so», soggiunse Rhys con semplicità. «Ho provato. Ho ucciso mio fratello. Ho spezzato il collo a Lleu con l'emmide. Lui si è ripreso subito, come ci si riprende dopo avere sbattuto contro una porta.»

«E io ho cercato di creare contro di lui uno dei miei incantesimi. Io sono un mistico, sapete», soggiunse con orgoglio Nightshade. Quindi sospirò. «Non credo che Lleu l'abbia nemmeno notato. Eppure ho creato uno dei miei incantesimi più potenti.»

«Dovete riconoscere la natura terribile di questa situazione, sceriffo», proseguì serio Rhys. «I Prediletti attirano giovani ignari verso la loro dannazione e non possono essere fermati, almeno non con i mezzi che noi abbiamo sperimentato. Per di più, noi non possiamo mettere in guardia la gente contro di loro perché nessuno ci crederebbe. I Prediletti sembrano e agiscono sotto tutti gli aspetti proprio come tutti gli altri. Io potrei essere uno di loro adesso, sceriffo, e voi non lo sapreste mai.»

«Non lo è, per inciso», disse Nightshade. «Io posso dirlo.»

«Com'è che puoi dirlo?» domandò Gerard.

«Quelli come me vedono subito che loro sono morti», disse Nightshade. «Non vi è un bagliore caldo che provenga dai loro corpi, come vi è da voi e da Rhys e da Atta e da chiunque altro purché sia vivo.»

«Quelli come te», disse Gerard. «Vuoi dire i kender?»

«Non i kender qualsiasi. I kender "nightstalker". Mio padre dice che però non siamo in molti.»

«E voi, fratello? Sapete dirlo guardandoli?» Gerard evidentemente si sforzava di non apparire scettico.

«Non a prima vista. Però, se mi avvicino abbastanza, come dice Nightshade, posso vederlo dagli occhi. Lì non c'è luce, non c'è vita. Gli occhi dei Prediletti sono gli occhi morti e vacui di un cadavere. Ci sono altri metodi con cui si possono identificare. I Prediletti di Chemosh hanno una forza incredibile. Non possono essere feriti o uccisi. E ritengo probabile che ciascuno di loro abbia un marchio sul petto a sinistra, sopra il cuore. Il marchio del bacio micidiale che li ha uccisi.»

Rhys rimase soprappensiero, cercando di rammentare tutto ciò che potesse riguardo a suo fratello.

«C'è un'altra cosa che è strana riguardo a Lleu e che potrebbe valere per tutti i Prediletti. Col passare del tempo, mio fratello, o piuttosto quell'essere che un tempo era mio fratello, sembrava perdere la memoria. Lleu adesso non ha alcun ricordo di me. Non si rammenta di avere ucciso i suoi genitori, né di alcuno degli altri crimini da lui commessi. A quanto pare non è in grado di ricordare niente a lungo. L'ho visto mangiare un pasto completo e un attimo dopo lamentarsi di morire di fame.»

«Eppure ricorda di dover uccidere in nome di Chemosh», disse Gerard.

«Sì», concordò malinconicamente Rhys. «Questa è l'unica cosa che effettivamente ricordano.»

«Atta riconosce i Prediletti quando li vede», disse Nightshade, dando una pacca alla cagna, che la accettò di buona grazia, anche se evidentemente sperava in un altro osso. «Se Atta lo sa, forse lo sanno anche altri cani.»

«Questo potrebbe spiegare un piccolo mistero su cui mi arrovellavo», disse Gerard, osservando con interesse Atta. Scrollò il capo. «Se però è così, è una notizia dolorosa. Vedete, tengo con me la cagna quando faccio il mio lavoro. Mi aiuta col problema dei kender e mi è utile anche in altri modi. È una brava compagna. Mi mancherà, fratello. Non mi vergogno a dirvelo.»

«Forse, quando ritornerò al monastero, potrò addestrare un altro cane, sceriffo...» Rhys si interruppe, interrogandosi su ciò che aveva

appena detto. *Quando ritornerò.* Non aveva mai avuto intenzione di tornarci.

«Davvero, fratello?» Gerard era soddisfatto. «Sarebbe fantastico! Comunque, tornando a quello che stavo dicendo: ogni giorno io e Atta pranziamo alla Taverna dell'Ultima Dimora. Lì tutti – la solita folla – ormai conoscono Atta. I miei amici vengono a farle le coccole e a parlarle. Lei è sempre una signora. Sempre cortese ed educata.»

Rhys accarezzò gli orecchi serici della cagna.

«Ebbene, un giorno – era ieri – uno degli avventori abituali, un contadino venuto a vendere i suoi prodotti al mercato, ha pranzato alla Taverna come al solito. Si è chinato per fare le coccole ad Atta come fa sempre. Però questa volta lei gli ha ringhiato e ha cercato di morderlo. Lui ha riso e si è allontanato, dicendo di averla presa per il verso sbagliato. Poi si è messo a sedere accanto a me. Atta è scattata subito in piedi. Si è messa col corpo fra me e lui. Aveva i peli ritti. Ha scoperto i denti, ritraendo il labbro. Non riuscivo a immaginare che cosa le avesse preso!»

Gerard pareva a disagio. «Io le ho parlato con una certa durezza, temo, fratello. E l'ho portata alle stalle per legarla finché avesse imparato a comportarsi bene. Adesso penso di doverle delle scuse.» Prendendo una fettina di pollo, la porse alla cagna. «Mi dispiace, Atta. Sembra che tu sapessi fin da principio quello che facevi.»

«Che è successo al contadino?»

Gerard scrollò il capo. «Non l'ho più rivisto.» Si appoggiò all'indietro sulla sedia, accigliandosi.

«Che pensate, sceriffo?» domandò Rhys.

«Penso che se questi due sanno riconoscere a vista uno di questi Prediletti, potremmo organizzare una trappola. Coglierne uno sul fatto.»

«Io ci ho provato», disse cupo Rhys. «Sono rimasto lì inerme mentre mio fratello uccideva una ragazza innocente. Non commetterò di nuovo lo stesso errore.»

«Questa volta non succederà, fratello», arguì Gerard. «Ho un piano d'azione. Prenderemo con noi delle guardie. I miei uomini migliori. Inviteremo il Prediletto ad arrendersi. Se non funziona, prenderemo provvedimenti più drastici. Nessuno si farà male. Ci penserò io.»

Rhys rimaneva poco convinto.

«Ancora una domanda», disse Gerard. «Che c'entra Zeboim in tutto questo?»

«Sembra che ci sia una guerra fra gli dèi...»

«Proprio quello che ci serve», sbottò incollerito Gerard. «Noi mortali finalmente conseguiamo la pace su Ansalon – relativamente parlando – e adesso gli dèi si mettono a darsele di nuovo. Qualche

sorta di lotta di potere adesso che la Regina delle Tenebre è morta e sepolta, scommetto. E noi poveri mortali siamo presi in mezzo. Perché gli dèi non ci lasciano in pace, fratello? A risolvere i nostri problemi!»

«Ce la siamo cavata bene finora», disse asciutto Rhys.

«Tutti i guai che hanno mai infestato questo mondo sono stati causati dagli dèi», affermò accalorato Gerard.

«Non dagli dèi», ribatté con delicatezza Rhys. «Dai mortali in nome degli dèi.»

Gerard sbuffò. «Non dico che le cose andassero benissimo quando gli dèi non c'erano, ma per lo meno non avevamo dei morti che andassero in giro a commettere omicidi...» Vide che Rhys pareva a disagio e interruppe la sua arringa.

«Mi dispiace, fratello. Non badatemi. Io mi irrito per queste cose. Andate avanti con la vostra storia. Mi serve sapere tutto il possibile se devo combattere contro questi esseri.»

Rhys esitò, quindi disse con calma: «Quando ho perduto la mia fede, ho invocato un dio – qualunque dio – perché parteggiasse per me. Zeboim ha risposto alla mia preghiera. Una delle poche volte in cui abbia risposto a qualche mia preghiera. La dea mi ha detto che la persona dietro tutto questo era una certa Mina...».

«Mina!»

Gerard si alzò tanto di scatto che rovesciò la zuppiera, versando lo stufato per terra, con grande gioia di Atta. Lei era troppo ben addestrata per implorare ma, secondo la Legge Immortale dei Cani, se del cibo cade in terra è a disposizione di chi se lo prende.

Nightshade emise un grido di costernazione e si tuffò per salvare il pranzo, ma Atta fu troppo rapida per lui. La cagna trangugiò il resto del pollo, senza nemmeno preoccuparsi di masticarlo.

«Che sapete di questa Mina?», domandò Rhys, sbalordito dalla reazione violenta di Gerard.

«Che so di lei? Fratello, l'ho conosciuta», disse Gerard. Si passò la mano fra i capelli gialli, facendoseli rizzare. «E vi dico, Rhys Mason, non è una cosa che io voglia ripetere. È stramba, quella lì. Se c'è lei dietro tutto questo...» Si zittì, rimuginando.

«Sì?» lo sollecitò Rhys. «Se c'è lei dietro tutto questo, allora?»

«Allora credo che farei meglio a riesaminare il mio piano d'azione», disse cupo Gerard. Si diresse verso la porta. «Voi e il kender restate qui. Io ho del lavoro da sbrigare. Mi serve che restiate a Solace alcuni giorni, fratello.»

Rhys scrollò il capo. «Mi dispiace, sceriffo, ma devo proseguire la ricerca di mio fratello. Ho perso del tempo prezioso già così...»

Gerard si fermò davanti alla porta aperta, si girò.

«E se lo trovate, fratello, che fate? Continuate a seguirlo, lo osservate uccidere la gente? Oppure volete bloccarlo una volta per

tutte?»

Rhys non rispose. Guardò in silenzio Gerard.

«Mi farebbe comodo il vostro aiuto, fratello. Il vostro e quello di Atta e, ebbene sì, perfino del kender», soggiunse con riluttanza Gerard. «Non volete fermarvi tutti e tre, solo per pochi giorni?»

«Uno sceriffo che chiede aiuto a un kender!» disse Nightshade, sgomento. «Scommetto che non è mai successo in tutta la storia del mondo. Restiamo, Rhys.»

Gli occhi di Rhys furono attratti verso l'emmide, in piedi nell'angolo. «E va bene, sceriffo. Restiamo.»

PARTE SECONDA
La Sala del Sacrilegio

1

«Krell!» La voce riecheggiò nei corridoi cavernosi del Bastione della Tempesta e continuò a rimbombare anche quando gli echi svanirono, rimbalzando all'interno dell'elmo vuoto del cavaliere della morte. «Fatti vedere.»

Il cavaliere della morte riconobbe la voce e si ficcò ancora più in profondità nella sua fossa. Perfino qui, in profondità sottoterra, l'acqua delle tempeste continue che sferzavano l'isola riuscivano a penetrare attraverso fenditure e crepe. La pioggia scorreva in rivoli giù per la parete di pietra. L'acqua filtrava negli stivali vuoti di Krell e gli scorreva negli schinieri.

«Krell», disse cupa la voce, «lo so che sei laggiù. Non farmi venire a prenderti».

«Sì, mio signore», mormorò Krell. «Vengo fuori.»

Sguazzando nell'acqua, il cavaliere della morte percorse il breve corridoio che conduceva a una botola chiusa da una grata di ferro, incardinata in modo che gli schiavi potessero aprirla quando venivano mandati giù a pulire.

Krell salì a passi pesanti le scale infide intagliate nella parete del dirupo. Sbirciando attraverso le fessure per gli occhi dell'elmo, Krell vide la casacca nera e il colletto di pizzo bianco del Signore della Morte. Non vide altro. Krell non aveva il coraggio di guardare negli occhi il dio.

Krell prontamente cadde in ginocchio.

«Mio signore Chemosh», pregò il cavaliere della morte facendosi piccolo per la paura. «Lo so che vi ho deluso. Ammetto di avere perso il pezzo del khas, ma non è stata colpa mia. C'erano un kender e un bastone che si è trasformato in un insetto gigantesco... e come potevo sapere che il monaco avesse intenti suicidi?»

Il Signore della Morte non disse nulla.

In senso metaforico, Krell prese a sudare.

«Mio signore Chemosh», supplicò. «Vi ricompenserò. Vi sarò debitore per sempre. Farò qualunque cosa mi ordinerete. Qualsiasi cosa! Risparmiatemi la vostra collera!»

Chemosh sospirò. «Sei fortunato perché ho bisogno di te, disgraziato miserabile. Alzati in piedi! Mi goccioli sugli stivali.»

Krell si alzò in piedi ponderosamente. «Mi salverete anche da lei?» Spinse il pollice verso il cielo per indicare la dea vendicativa. La furia di Zeboim illuminava il cielo, il suo pugno tonante martellava il terreno.

«Ritengo di esserne costretto», disse Chemosh, e sembrava letargico, troppo sfinito per curarsene. «Come ho detto, ho bisogno di

te.»

Krell era a disagio. Non gli piaceva il tono del dio. Azzardandosi a osservare più da vicino, il cavaliere della morte rimase sbalordito da ciò che vide.

Il Signore della Morte appariva peggiore della morte. Si poteva dire che paresse vivo: vivo e sofferente. Aveva il volto pallido, tirato e smunto. Aveva i capelli scarmigliati, gli abiti trasandati. Il pizzo sulla manica era strappato e macchiato. Il colletto era slacciato, la camicia mezzo aperta. Gli occhi erano assenti, la voce cupa. Chemosh si muoveva in maniera languida, come se perfino sollevare la mano gli costasse un grande sforzo. Anche se parlava con Krell, non sembrava realmente vederlo né avere grande interesse per lui.

«Mio signore, che cosa c'è che non va?» domandò Krell. «Sembrate non star bene...»

«Io sono un dio», ribatté con durezza Chemosh. «Io sto sempre bene. Tanto peggio.»

Krell poteva solo immaginare che vi fosse stata qualche sconfitta decisiva nella guerra.

«Nominate il vostro nemico, mio signore», disse Krell, ansioso di compiacerlo, «colui che vi ha fatto questo. Io lo troverò e lo sventrerò...».

«Il mio nemico è Nuitari», disse Chemosh.

«Nuitari», ripeté a disagio il cavaliere della morte, già pentito di quella promessa avventata. «Il Dio della Luna Nera. Perché lui, in particolare?»

«Mina è morta», disse Chemosh.

«Mina è morta?» Krell stava per soggiungere: «Che liberazione!». Ma si rammentò appena in tempo che Chemosh era stato stranamente innamorato di quella femmina umana.

«Sono davvero spiaciuto, mio signore», si corresse Krell, cercando di apparire pieno di commiserazione. «Come è avvenuta questa... ehm... terribile tragedia?»

«Nuitari l'ha assassinata», disse malevolo Chemosh. «La pagherà! Tu gliela farai pagare!»

Krell si allarmò. Nuitari, il potente dio della magia nera, non era proprio il nemico che lui avesse in mente.

«Certo, mio signore, ma io sono sicuro che voi vorrete vendicarvi voi stesso su Nuitari per la morte di Mina. Forse io potrei cercare vendetta su Chislev o su Hiddukel? Erano sicuramente coinvolti nel complotto...»

Chemosh fece scattare un dito, e Krell volò all'indietro schiantandosi contro la parete di pietra. Scivolò giù per la parete e finì disteso con l'armatura ammucchiata in disordine ai piedi del Signore della Morte.

«Rospo piagnucoloso, codardo e viscido», disse freddamente Chemosh. «Farai quello che io ti dirò di fare, altrimenti ti trasformerò in quel mollusco senza spina dorsale che sei e ti consegnerò con i miei omaggi alla dea del mare. Che ne diresti?»

Krell mormorò qualcosa.

Chemosh si chinò. «Non ti ho sentito.»

«Come sempre, mio signore», disse cupo Krell. «Sono ai vostri ordini.»

«Mi pareva proprio», disse Chemosh. «Adesso vieni con me.»

«Non... non a far visita a Nuitari?» disse tremante Krell.

«Nella mia dimora, sciocco», disse Chemosh. «C'è una cosa che devi fare per me prima di tutto.»

Avendo deciso di assumere un interesse più attivo per il mondo dei vivi con la prospettiva di regnare un giorno su quel mondo, il Signore della Morte aveva lasciato il suo palazzo tenebroso sul piano dell'Abisso. Aveva cercato una posizione opportuna per la sua nuova dimora e l'aveva trovata in un castello abbandonato prospiciente il Mare di Sangue nella zona chiamata Desolazione.

Quando il drago dominatore Malys assunse il controllo di questa parte di Ansalon, devastò la campagna, distruggendo campi e terreni coltivati, città e villaggi e metropoli. La terra fu maledetta fintanto che quella femmina di drago rimase al potere. Non crebbe più niente. Fiumi e torrenti si prosciugarono. I campi un tempo fertili divennero deserto spazzato dal vento. Si diffusero inedia e malattie. Le grandi città come Flotsam persero gran parte della popolazione poiché la gente fuggiva dalla maledizione del drago. L'intera zona venne chiamata Desolazione.

Con la morte di Malys per mano di Mina, i terribili effetti della magia malvagia del drago sulla Desolazione si invertirono. Quasi dal momento stesso della dipartita di Malys, i fiumi presero a scorrere e i laghi a riempirsi. Germogli verdi spuntarono dal suolo brullo, come se la vita fosse rimasta lì per tutto quel tempo, aspettando solo che venisse rimosso l'incantesimo che la teneva prigioniera.

Col ritorno degli dèi, questo processo si accelerò, cosicché alcune zone erano quasi tornate alla normalità. La popolazione ritornò e incominciò a ricostruire. Flotsam, ubicata a quasi duecentocinquanta chilometri dal castello di Chemosh, non era proprio il centro indaffarato e gaio di commerci (leciti e illeciti) che era stata un tempo, ma non era più una città fantasma. Pirati e marinai legittimi di tutte le razze vagavano per le strade della famosa città portuale. Mercati e botteghe riaprirono. Flotsam era di nuovo in piena attività.

Vaste zone della Desolazione restavano però ancora maledette. Nessuno sapeva immaginarsi né il come né il perché. Una druida

devota a Chislev, dea della natura, stava esplorando queste zone quando si imbatté in una squama di Malys. La druida ipotizzò che la presenza della squama avesse a che fare con la prosecuzione della maledizione. Bruciò la squama in una cerimonia sacra, e si dice che la stessa Chislev, turbata da questo sconvolgimento della natura, avesse benedetto la cerimonia. La distruzione della squama non fece nulla per modificare le cose, ma la storia si diffuse e l'ipotesi prese piede, per cui queste zone maledette vennero chiamate «caduta di squame».

Una di queste zone di caduta di squame fu rivendicata come propria da Chemosh. Il suo castello sorgeva su un promontorio prospiciente il Mare di Sangue su quella che veniva chiamata Costa Tenebrosa.

Chemosh non si curava di quella maledizione persistente. Non aveva alcun interesse per la crescita di roba verde, per cui gli importava poco che le colline e le valli attorno al castello fossero distese spoglie, brulle e deserte di terreno cenerino e pietra bruciacchiata.

Il castello di cui si impadronì era in rovina quando lui lo trovò, poiché il drago aveva ucciso gli occupanti e raso al suolo e incendiato il castello. Chemosh aveva scelto questa ubicazione perché si trovava ad appena un'ottantina di chilometri dalla Torre del Mare di Sangue. Aveva l'intenzione di usare il castello come base operativa, progettando di conservare qui gli oggetti sacri che avrebbe asportato dalle macerie della Torre. Qui, si era immaginato appassionatamente, avrebbe trascorso del tempo a classificare, catalogare e calcolare il valore immenso degli oggetti sacri risalenti all'epoca del Re-Sacerdote di Istar.

Il castello non sarebbe servito soltanto da deposito di oggetti sacri ma anche da fortezza per sorvegliarli. Utilizzando pietre scavate nell'Abisso dalle anime perdute, Chemosh ricostruì il castello, rendendolo tanto forte che nemmeno gli dèi avrebbero potuto attaccarlo. La roccia dell'Abisso era più nera del marmo nero e ben più dura. Soltanto la mano di Chemosh poteva sagomarla in blocchi, e tali blocchi erano così pesanti che soltanto lui poteva sollevarli per sistemarli in posizione. Il castello fu costruito con quattro torri di guardia, una su ciascun angolo. Lo cingevano due muri, uno interno e uno esterno. La caratteristica più singolare di questo castello era che non vi erano porte per penetrare nelle mura. Sembrava non esserci né via d'ingresso né via d'uscita.

I morti che sorvegliavano il castello non avevano bisogno di porte. Gli spettri, i fantasmi e gli spiriti inquieti che Chemosh aveva condotto lì a difendere la sua dimora potevano attraversare la roccia dell'Abisso tanto facilmente quanto un mortale si insinua in un pergolato verde e frondoso. Chemosh aveva però bisogno di un

ingresso per i suoi nuovi discepoli. I Prediletti erano morti, ma conservavano ancora la loro forma corporea. Questi entravano attraverso un portale magico ubicato in un unico punto sul muro nord. Il portale poteva essere comandato da Chemosh, padrone del castello, e da un'unica altra persona, colei che doveva essere la padrona del castello.

Mina.

Chemosh intendeva fare del castello un dono per lei. Aveva scelto il nome sia in onore di lei sia come tributo ai suoi nuovi discepoli. L'aveva chiamato Castello dei Prediletti.

Ma era venuto a stabilirvisi soltanto il fantasma di Mina.

Mina era morta, uccisa da Nuitari, il Dio della Luna Nera, lo stesso dio che aveva posto fine ai progetti ambiziosi di Chemosh. Nuitari aveva segretamente ricostruito le rovine della Torre dell'Alta Magia di Istar. Si era impadronito di quella miniera di oggetti sacri che avrebbe dovuto instaurare sul trono Chemosh quale sovrano del pantheon celeste. Nuitari aveva catturato Mina, l'aveva presa prigioniera e, per ostentare il proprio potere sul Signore della Morte, l'aveva uccisa.

Chemosh adesso dimorava da solo nel Castello dei Prediletti. Quel luogo gli era divenuto ripugnante, poiché gli rammentava di continuo la rovina dei suoi progetti e delle sue trame. Per quanto detestasse il castello, scoprì di non riuscire ad andarsene. Perché Mina era lì. Il suo spirito veniva da lui lì. Mina si librava sopra il letto di Chemosh, il loro letto. Gli occhi d'ambra di Mina lo fissavano ma non potevano vederlo. La mano di lei si tendeva verso Chemosh ma non poteva toccarlo. La sua voce parlava, ma non poteva conversare con lui. Mina ascoltava la voce di Chemosh, ma non lo udiva quando lui la chiamava.

La vista della forma spettrale di Mina lo tormentava, e Chemosh cercò innumerevoli volte di allontanarsene. Ritornò alla sua dimora abbandonata nell'Abisso. Lo spirito di Mina non poteva seguirlo laggiù, ma il ricordo di lei era lì, e quel ricordo gli faceva provare un dolore tanto amaro che Chemosh fu costretto a ritornare al Castello dei Prediletti per trovare conforto nella visione del fantasma vagante di Mina.

Chemosh si sarebbe vendicato su Nuitari, questo era garantito. I suoi progetti erano vaghi, però, ancora in via di elaborazione. Il cavaliere della morte da solo non poteva scacciare quel dio potente dalla sua Torre, anche se questo Chemosh non lo disse a Krell. Intendeva lasciare che Krell per un po' tremasse nei suoi stivali. Krell doveva a Chemosh qualche ora di disagio per avere perso Ariakan.

Chemosh non disse al cavaliere della morte nemmeno che quel suo pasticcio era andato per il meglio. Zeboim era sorella di Nuitari,

ma tra i fratelli non vi era affetto. Chemosh adesso aveva modo di acquisire Zeboim come potente alleata.

Il Signore della Morte, accompagnato da un Ausric Krell particolarmente riluttante, attraversò le mura esterne e interne del castello ed entrò nel salone principale, vuoto a parte un trono collocato sopra un palco al centro. Sul palco vi era spazio per due troni, e quando Chemosh aveva costruito il castello c'erano effettivamente due troni. Il più grande e magnifico di tali troni apparteneva al dio. Il trono più piccolo e delicato era previsto per Mina. Chemosh aveva fatto a pezzi quel trono.

Le rovine del trono erano disseminate nel salone. Krell, entrando a passi pesanti dopo di lui, calpestò alcune macerie. Sperando di riguadagnare favore agli occhi del dio, Krell prese a profondersi in ammirazione per la struttura architettonica del castello.

Chemosh non prestò attenzione alle adulazioni del cavaliere della morte. Si sedette sul trono e attese, in tensione, che il fantasma di Mina venisse da lui. L'attesa era sempre un'agonia. Qualcosa in lui segretamente sperava che Mina non comparisse, sperava di non rivederla mai più. Forse allora avrebbe potuto dimenticare. Ma se per qualche motivo passava più tempo del solito e il fantasma non compariva, a Chemosh pareva di impazzire.

Poi Mina arrivò, e Chemosh emise un sospiro che era un miscuglio di disperazione e di sollievo. La forma di Mina, ondeggiante e delicata e pallida come intessuta in tela di ragno, svolazzò per il salone verso di lui. Mina indossava una sorta di lunga veste morbida di seta nera che pareva agitata dalle correnti sotterranee del profondo, poiché ondeggiava delicatamente attorno alla sua forma spettrale. Mina sollevò una mano spettrale nell'avvicinarsi a lui, e aprì la bocca, come stesse dicendo qualcosa. Le sue parole furono soffocate dalla morte.

«Krell», disse concisamente Chemosh. «Tu risiedi sul piano della morte, come lei. Parla per me allo spirito di Mina. Domandale che cosa vuole dirmi tanto disperatamente! È sempre la stessa cosa», mormorò febbrilmente, tirandosi il pizzo sulla manica. «Viene da me e sembra volermi dire qualcosa, e io non riesco a udirla! Forse tu sei capace di comunicare con lei.»

Krell aveva odiato Mina quando era stata in vita. Lei l'aveva affrontato senza paura la prima volta che si erano incontrati, e per questo lui non l'aveva mai perdonata. Era contento che fosse morta, e l'ultima cosa che desiderasse era agire da intermediario fra lei e il suo amato.

«Mio signore», si azzardò a far notare Krell, «voi siete il sovrano del piano dei morti e dei morti viventi. Se non potete comunicare voi...».

Chemosh rivolse uno sguardo bieco al cavaliere della morte, che si inchinò e mormorò qualcosa riguardo al suo essere lieto di parlare con Mina ogni volta che lei dovesse decidere di compiere un'apparizione.

«Lei è qui adesso, Krell. Parlale! Che aspetti? Domandale che cosa vuole!»

Krell si guardò attorno. Non vide niente, ma non voleva deludere il suo signore e così prese a parlare a una crepa nel muro.

«Mina», disse Krell con tono sonoro e mesto, «il mio signore Chemosh vorrebbe sapere...».

«Non lì!» disse esasperato Chemosh. Fece un gesto. «Lei è qui! Vicino a me!»

Krell guardò qua e là nel salone, poi disse quanto più diplomaticamente possibile: «Mio signore, il viaggio dal Bastione della Tempesta è stato arduo. Forse dovreste coricarvi...».

Chemosh saltò giù dal trono e si diresse a passi lunghi e irosi verso il cavaliere della morte. «Di te non resta molto, Krell, ma quello che c'è lo ridurrò in frammenti infinitesimi e lo sparpaglierò ai quattro angoli dell' Abisso...»

«Vi giuro, mio signore», gridò Krell, arretrando precipitosamente, «che non so di che cosa parliate! Voi dite "parla con Mina" e io sarei lieto di eseguire il vostro ordine, ma non c'è nessuna Mina con cui io possa parlare!».

Chemosh si fermò. «Tu non la vedi?» Indicò il punto in cui si trovava Mina. «Se io allungo il braccio, posso toccarla.» Fece seguire l'azione alle parole e tese la mano verso di lei.

Krell girò la testa munita di elmo nella direzione indicata e fissò con tutte le sue forze. «Oh, certo. Adesso che me la indicate...»

«Non mentirmi, Krell!» gridò irato Chemosh, serrando il pugno.

Il cavaliere della morte indietreggiò. «Mio signore. Mi dispiace veramente. Io voglio vederla, ma non la vedo...»

Chemosh spostò lo sguardo da Krell all'apparizione. Strinse gli occhi. «Tu non la vedi. Strano. Mi domando...»

Alzò la voce, urlando, cosicché riecheggiò nel regno ombroso della morte. «A me! Servi, schiavi! A me! Subito!»

Il salone si riempì di una folla spettrale, costretta ad arrivare all'ordine del padrone. Fantasmi e spettri si radunarono attorno a Chemosh e attesero nel consueto silenzio che lui li comandasse.

«Tu vedi questi miei scagnozzi, vero, Krell?» Chemosh compì un ampio gesto col braccio.

Abbandonati dal fiume di anime che scorreva per l'eternità, i morti viventi caduti in preda alle lusinghe del Signore della Morte si libravano in una palude stagnante fatta della loro stessa malvagità.

«Sì, mio signore», disse Krell. «Li vedo.» Erano creature ignobili, e

Krell rivolse loro un'occhiata sdegnosa.

«E non vedi Mina in mezzo a loro?»

Krell rimase tremante in un'agonia di indecisione. «Mio signore, dopo la mia morte la mia vista non è più quella di un tempo...»

«Krell!» urlò Chemosh.

Le spalle del cavaliere della morte si accasciarono. «No, mio signore. Lo so che non volete sentirvelo dire, ma lei non è tra questi...»

Il Signore della Morte cinse con le braccia Krell, stringendolo forte, schiacciandogli l'armatura e sfondandogli la corazza.

«Krell», urlò Chemosh, «mi hai conservato la sanità di mente!».

Gli occhi del cavaliere della morte ebbero un lampo di stupore.

«Mio signore?»

«Che sciocco sono stato!» dichiarò Chemosh. «Ma non più. Lui pagherà per questo! Giuro sul Dio Supremo che mi ha scacciato dal cielo e su Chaos che mi ha salvato che Nuitari la pagherà!»

Lasciando andare Krell e congedando con un gesto impaziente gli altri morti viventi, Chemosh fissò l'immagine di Mina, che ancora gli si librava davanti.

«Dammi la tua spada, Krell», ordinò Chemosh, tendendo la mano.

Il cavaliere della morte estrasse la spada dal fodero e la consegnò al dio.

Afferrando la spada, Chemosh fissò ancora per un lungo momento il fantasma di Mina. Poi, con la spada in mano, la sollevò e balzò contro quell'illusione.

L'immagine di Mina svanì.

Chemosh indietreggiò, pensando ad alta voce. «Un'illusione straordinaria. Ha tratto in inganno perfino me. Ma non poteva trarre in inganno te, mio caro fratello, mio ottimo amico, Lord Krell!»

«Sono lieto di avervi compiaciuto, mio signore.» Krell era confuso; grato, ma confuso. «Però non vi seguo del tutto...»

«Un'illusione, Krell! Il fantasma di Mina era un'illusione! Ecco perché non potevi vederla. Mina non è nel tuo regno, nel regno della morte. Mina è viva, Krell. Viva... e prigioniera.»

Chemosh si fece cupo. «Nuitari mi ha mentito. Non l'ha uccisa, come ha finto di fare. L'ha imprigionata nella sua Torre sotto il Mare di Sangue. Ma perché? Qual è il suo movente? La vuole forse per sé? Ha forse ipotizzato che io la dimenticassi, quando l'avessi ritenuta morta? Ah, capisco il suo gioco. Probabilmente le ha detto che io l'ho abbandonata. Lei non gli crede, però. Mina mi ama. Mi sarà fedele. Devo andare da lei...»

Si interruppe.

«E se lui è riuscito a sedurla? Mina è una mortale, dopo tutto», proseguì il dio, con la voce che gli si induriva. «Questa Mina una volta giurò di amare e seguire la regina Takhisis, solo per passare poi da lei

a me. Forse Mina è passata da me a Nuitari. Forse entrambi complottano contro di me. Potrei ficcarmi in una trappola...»

Si voltò di scatto. «Krell!»

«Mio signore!» Il cavaliere della morte cercava disperatamente di tenere il passo delle divagazioni del dio.

«Tu dici che Zeboim ha recuperato il pezzo del khas contenente l'anima di suo figlio?» domandò Chemosh.

«Non è stata colpa mia!» si affrettò a dire Krell. «C'erano un kender e un insetto gigantesco...»

«Smettila di piagnucolare! Una volta tanto hai fatto qualcosa di giusto. Ti manderò a fare una commissione.»

A Krell non piaceva il sorriso malizioso del dio.

«Quale commissione sarà mai, mio signore?» domandò guardingo il cavaliere della morte. «Dove devo andare?»

«Da Zeboim...»

Krell sferragliando cadde in ginocchio. «Potete anche darmi subito il colpo di grazia, mio signore Chemosh, e farla finita con tutto.»

«Su, su, Krell», disse Chemosh con tono tranquillizzante. All'improvviso si ritrovò di ottimo umore. «La dea del mare sarà lieta di vederti. Le recherai notizie gradite... purché lei ti consenta di vivere abbastanza a lungo per riferirle...»

2

Il nano e il mezzelfo erano intenti a scrutare nella bacinella di metallo dei draghi, ridacchiavano entrambi alla vista dei lamenti di Chemosh per la sua innamorata «morta» e si burlavano del Signore della Morte, facendosi beffe di lui come ormai facevano da molti giorni, quando le cose presero ad andare terribilmente storte.

«Ha capito il nostro gioco!» disse il nano, allarmato.

«No, non è vero», rispose il mezzelfo, schernendolo.

«Ti dico che se n'è accorto!» gridò il nano. «Guarda lì! Ha una spada! Concludi l'incantesimo, Caele! Svelto!»

«Non siamo in pericolo, Basalt, codardo», disse Caele, arricciando il labbro. «Che cosa credi? Che lui salti attraverso il tempo e lo spazio e ci tagli via gli orecchi?»

«Come fai a sapere che non può?» ruggì Basalt. «È un dio! Concludi e basta!»

Caele diede un'occhiata al volto del dio (livido di rabbia, con gli occhi ardenti come i fuochi eterni dell'Abisso) e dedusse che forse il suo collega arcimago aveva ragione. Il mezzelfo pose entrambe le mani sulla pesante bacinella di metallo dei draghi, puntò i piedi e spinse la bacinella giù dal piedistallo, rovesciandone a terra il contenuto. Il sangue schizzò sui piedi nudi di Caele e spruzzò la veste nera del nano.

Il dio e la sua spada svanirono.

Basalt si deterse il viso con la manica nera. «C'è andato vicino!»

«Ancora non credo che potesse fare qualcosa a noi», mormorò Caele. «Non abbiamo osato rischiare.»

Caele ripensò però alla spada enorme che il dio brandiva, e fu costretto a concordare col nano. Lui e Basalt rimasero in silenzio a fissare malinconicamente la bacinella di metallo dei draghi vuota e la pozza di sangue. Entrambi stavano pensando a un altro dio che si sarebbe incollerito, un dio molto più vicino a loro.

«Non è stata colpa nostra», mormorò Caele, mordendosi le unghie. «Dobbiamo dirlo con chiarezza.»

«Era solo questione di tempo perché Chemosh scoprisse l'inganno», concordò Basalt.

«Sono sorpreso che sia durato tanto a lungo», soggiunse Caele. «Lui è un dio, dopo tutto. Bada di rammentarlo al padrone quando gli racconterai che cosa è successo...»

«Quando glielo racconterò io!?» Basalt lo guardò torvo.

«Sì, certo, devi dirglielo tu», affermò con freddezza il mezzelfo. «Sei tu il Custode, dopo tutto. Sei tu che comandi. Io sono soltanto il tuo sottoposto. Diglielo tu al padrone.»

«Io sono il Custode della Torre. Eri tu quello incaricato di creare l'incantesimo dell'illusione. Per quanto ne so, è stata colpa tua se Chemosh se n'è accorto! Forse hai commesso un errore...»

Caele smise di mordersi le unghie. Le lunghe dita sottili si arricciarono ad artiglio. «Forse se tu non ti fossi fatto prendere dal panico e non mi avessi ordinato di concludere prematuramente l'incantesimo...»

«Concludere l'incantesimo! Di che parli?»

Quella voce severa giunse da dietro le loro spalle. I due maghi delle Vesti Nere si scambiarono occhiate allarmate e poi, facendosi piccoli per la paura, si girarono per affrontare il loro padrone, Nuitari, Dio della Luna Nera.

Entrambi i maghi si inchinarono profondamente. Entrambi indossavano una veste nera, simbolo della loro dedizione a Nuitari. A parte questo, le somiglianze fra loro finivano qui. Caele era alto e magro, coi capelli radi e untuosi, che raramente si preoccupava di lavare. Era mezzo umano e mezzo elfo, e univa in sé l'odio per entrambe le razze. Basalt, il nano, era basso di statura e tarchiato. La sua veste nera era linda e pulita, la barba pettinata. A lui non piaceva granché nessuno di nessuna razza.

Drizzandosi, i due cercarono di apparire a proprio agio, come completamente ignari del fatto di trovarsi su un pavimento inondato di sangue di drago, con la bacinella di metallo dei draghi rovesciata e traballante ai loro piedi.

Caele, più alto, guardò giù oltre il proprio lungo naso verso Basalt, il quale osservò Caele con occhio furioso da sotto le folte sopracciglia nere.

«Diglielo», disse Caele col solo movimento delle labbra.

«Diglielo tu», ringhiò Basalt.

«Qualcuno farà meglio a dirmelo, e subito», sibilò Nuitari.

«Chemosh ha scoperto l'illusione», disse Basalt, cercando di incrociare lo sguardo tenebroso e inflessibile del dio, e trovando difficoltà.

«Stava arrivando dritto contro di noi», piagnucolò Caele, «brandendo una spada enorme. Io ho detto a Basalt che il dio non poteva farci del male, ma il nano si è fatto prendere dal panico e ha insistito perché si concludesse l'incantesimo...».

«Io non ho insistito perché tu rovesciassi la bacinella», sbottò Basalt.

«Eri tu quello che ululava come un dragone alato ferito...»

«Tu eri spaventato quanto me!»

Nuitari fece un gesto repentino con le mani.

Basalt, tremante, domandò a bassa voce: «Padrone, Chemosh verrà a liberarla?».

Non c'era bisogno di nominare colei a cui si riferiva il nano.

«Forse», disse Nuitari, «a meno che il Signore della Morte non sia più saggio che ossessionato».

Caele diede un'occhiata di traverso a Basalt, che alzò le spalle.

Il volto a luna piena del dio, con gli occhi privi di palpebre e la bocca dalle labbra carnose, non aveva alcuna espressione. I maghi non sapevano dire se lui fosse soddisfatto o dispiaciuto, sorpreso o allarmato, o semplicemente annoiato dell'intera vicenda.

«Ripulite questo disastro» fu tutto quanto disse Nuitari prima di girare sui talloni e uscire.

Ci vollero sia Caele sia Basalt per sollevare la pesante bacinella, che aveva la forma di un drago serpentino con la coda avvolta a spire a formare l'incavo, e rimetterla sul piedistallo. Una volta rimessa a posto la bacinella, i due guardarono giù la pozza che si allargava sul pavimento in lastre di pietra.

«Dobbiamo cercare di recuperare una parte del sangue?» domandò Basalt. Il sangue di drago, specialmente quello donato volontariamente da un drago, era un bene estremamente raro e prezioso.

Caele scrollò il capo. «Ormai è contaminato. Inoltre, il sangue perde la potenza per gli incantesimi dopo quarantott'ore. Dubito che il padrone ritenterà questo incantesimo in tempi brevi.»

«Be', allora vai a prendere degli stracci e un secchio e noi...»

«Io sarò anche il tuo sottoposto, Basalt, ma non sono il tuo cagnolino!» ribatté con rabbia Caele. «Io non vado a prendere niente! Prenditi tu gli stracci e il secchio. Io devo esaminare la bacinella per vedere se si è danneggiata.»

Basalt grugnì. La bacinella era fatta di metallo dei draghi. Lui l'avrebbe potuta lasciar cadere dalle vette dei Signori del Destino, e la bacinella avrebbe toccato terra giù in fondo senza subire neanche un'ammaccatura. Basalt sapeva per esperienza, però, che poteva trascorrere la mezz'ora successiva impegnato con Caele in un'aspra discussione in cui il nano non avrebbe mai prevalso, oppure poteva andare a prendere lui gli stracci e il secchio. La dispensa dove tenevano questi oggetti di uso comune era situata a tre livelli di distanza da dove si trovavano adesso, una lunga camminata su e giù per le scale, per le gambe corte del nano. Basalt valutò se rimuovere per magia il sangue versato o fare apparire gli stracci. Respinse entrambe le ipotesi, tuttavia, per timore che Nuitari lo scoprisse.

Nuitari aveva proibito ai suoi maghi di utilizzare la magia per compiti banali o frivoli. Sosteneva che usare la magia per lavare i piatti della cena fosse un insulto agli dèi. Basalt e Caele dovevano lavarsi i panni, pescare per procurarsi i viveri (il motivo per cui avevano inventato l'aggeggio con cui avevano intrappolato Mina),

cucinare e fare le pulizie, il tutto senza il beneficio degli incantesimi. Altri maghi che prima o poi fossero venuti a vivere nella Torre avrebbero dovuto vivere con le stesse limitazioni. Sarebbe stato loro richiesto di eseguire tutti questi lavori umili con impegno fisico, non magico. Basalt si incamminò per la sua commissione, ritornando di cattivo umore e con i muscoli dei polpacci che gli dolevano.

Al ritorno trovò Caele che si divertiva a disegnare figure stilizzate immergendo il dito del piede nel sangue di drago.

«Ecco», disse Basalt, gettando a Caele uno straccio. «Adesso che hai esaminato la bacinella, puoi pulirla.»

Caele si pentì di non avere approfittato dell'assenza del nano per andarsene. Il mezzelfo aveva continuato a indugiare nella sala degli incantesimi nella speranza che Nuitari ritornasse e rimanesse impressionato nel trovare Caele intento a prendersi cura così bene della bacinella, che era uno degli oggetti magici preferiti dal dio. Poiché vi era ancora la possibilità che Nuitari ritornasse, Caele prese a strofinare via i resti del sangue di drago.

«Allora che voleva dire il padrone riguardo a Chemosh, che dovrebbe essere più saggio che ossessionato?» domandò Basalt. Il nano si era chinato carponi e con una spazzola di setole strofinava vigorosamente la pietra macchiata.

«È ossessionato da questa Mina, fin qui è chiaro. È così che siamo riusciti a perpetrare questo inganno ai suoi danni.»

«Una cosa che io non ho mai capito comunque», brontolò Basalt.

Caele, memore del fatto che il padrone potesse essere a portata d'orecchio, si profuse in lodi.

«In effetti io considero davvero geniale la manovra di Nuitari», disse il mezzelfo. «Quando abbiamo catturato Mina, il padrone intendeva usare la minaccia di darle la morte come metodo per far tenere la bocca chiusa a Chemosh. Vedi, Chemosh aveva minacciato di dire ai due cugini di Nuitari che lui aveva costruito segretamente questa Torre e cercava di stabilire una propria base di potere indipendente da loro. Minacciava di dire a tutti gli dèi che il padrone ha in suo possesso un deposito di oggetti sacri appartenenti a ognuno di loro.»

«Ma la minaccia di morte non ha funzionato», fece notare Basalt. «Chemosh ha abbandonato Mina al suo destino.»

«È qui che si è vista rifulgere la genialità del padrone», disse Caele. «Nuitari l'ha uccisa sotto gli occhi di Chemosh, o meglio il padrone ha fatto finta di ucciderla.»

Caele attese un attimo, sperando che Nuitari entrasse e ringraziasse per i complimenti il suo fedele seguace. Nuitari però non venne, e non vi era segno che avesse udito le osservazioni adulatorie del mezzelfo. Caele ne aveva abbastanza delle pulizie. Gettò a terra lo

straccio.

«Ecco, ho finito.»

Basalt si alzò per esaminare l'opera. «Finito!? E quando mai hai cominciato? Guarda qua. C'è sangue sulle squame attorno alla coda, e negli occhi e sui denti, ed è filtrato in tutte queste piccole fenditure tra le squame...»

«È solo un effetto della luce», disse con noncuranza Caele. «Ma se non ti va bene, fallo tu. Io devo andare a studiare i miei incantesimi.»

«È proprio questo il motivo per cui sono stato nominato io Custode!» disse Basalt dietro le spalle di Caele mentre il mezzelfo usciva dalla porta. «Tu sei un maiale! Tutti gli elfi sono maiali.»

Caele si girò, e negli occhi a mandorla gli balenava l'ostilità. Serrò i pugni.

«Ho ucciso degli uomini, per insulti del genere, nano.»

«Hai ucciso una donna per questo, per lo meno», disse Basalt. «L'hai strangolata e spinta giù da un dirupo.»

«Lei ha avuto quello che si meritava e l'avrai anche tu, se continui a parlare così!»

«Così come? Neanche tu ami gli elfi. Tu ne dici di peggio su di loro in continuazione.» Basalt lucidò la bacinella, infilando lo straccio in profondità nelle fenditure.

«Poiché la vacca che mi ha dato alla luce era una degli elfi, posso dire quello che mi pare su di loro», ribatté Caele.

«Bel modo di parlare di tua madre.»

«Ha fatto la sua parte. Mi ha messo al mondo e si è divertita a farlo. Per lo meno io ho avuto una madre. Io non sono spuntato in una grotta buia come qualche sorta di fungo...»

«Adesso stai esagerando!» ululò Basalt.

«Non abbastanza!» sibilò Caele con furia, mentre le lunghe dita gli prudevano.

Il nano gettò a terra lo straccio. Il mezzelfo si scordò degli incantesimi da studiare. I due si guardarono con occhio furioso. L'aria scoppiettava per la magia.

Nuitari, osservando dall'ombra, sorrise. Gli piaceva che i suoi maghi fossero combattivi. Così tenevano affilate le armi.

Basalt era mezzo matto. Caele era totalmente matto. Nuitari lo sapeva molto prima di portarli in questa Torre sotto il Mare di Sangue. Non gli importava, fintanto che erano bravi nel loro lavoro, e tutti e due erano bravissimi, poiché avevano avuto anni per perfezionare le loro doti.

Per via della loro lunga vita, il mezzelfo e il nano erano tra i pochi incantatori rimanenti su Krynn che fossero stati al servizio del Dio della Luna Nera prima che sua madre rubasse il mondo. Entrambi avevano una memoria eccellente e avevano conservato la conoscenza

dell'arte magica durante gli anni intercorsi.

Questi due erano stati fra i primi a guardare in cielo e a vedere la luna nera, ed erano stati fra i primi a cadere in ginocchio e a offrire i loro servigi al dio. Nuitari li aveva trasportati in questa Torre a una sola condizione: che non si uccidessero a vicenda. Sia il nano sia il mezzelfo erano maghi eccezionalmente potenti. Una battaglia fra loro non si sarebbe soltanto conclusa con la perdita di due servitori preziosi per Nuitari, ma probabilmente avrebbe anche causato gravi danni a questa Torre da poco ricostruita.

Caele (mezzo kagonesti, mezzo ergothiano) era incline a sfuriate violente. Aveva già commesso degli omicidi e non avrebbe avuto scrupoli a rifarlo. Avendo rinunciato sia al lato umano sia a quello elfico, aveva abbandonato la civiltà, vagando nelle regioni disabitate come una bestia selvatica finché il ritorno della magia gli rese la vita di nuovo degna di essere vissuta. Quanto a Basalt, il suo uso della magia nera gli aveva fatto guadagnare numerosi nemici, i quali, quando gli dèi della magia erano scomparsi, avevano esultato nello scoprire che il loro nemico era improvvisamente privo di poteri. Basalt era stato costretto a nascondersi in profondità sottoterra, dove aveva vissuto per anni nella disperazione, piangendo la perdita della propria arte. Nuitari aveva restituito la vita al nano.

Nuitari attese pazientemente di vedere l'esito del confronto. Questi scoppi d'ira tra i due erano frequenti. L'antipatia e la diffidenza reciproche impallidivano però in confronto alla paura che i due nutrivano per lui, e finora dai loro alterchi non era mai venuto fuori nulla. Questo confronto era più teso del solito, poiché entrambi erano nervosi e irritati dopo l'incontro con Chemosh. Volavano scintille e incantesimi, ma Nuitari diede un forte colpo di tosse.

La testa di Basalt si girò di scatto. Gli occhi di Caele tremolarono per la paura. La tensione magica uscì sibilando dalla sala come l'aria da una vescica di maiale gonfiata.

Basalt si infilò le mani nelle maniche della veste per non essere tentato di usarle. Caele deglutì diverse volte, facendo lavorare le mascelle come se dovesse letteralmente masticare la collera prima di mandarla giù.

«Volete sapere perché mi sono preso la briga di creare questa illusione di Mina?» domandò Nuitari, entrando nella sala.

«Soltanto se volete dircelo, padrone», disse umilmente Basalt.

«Io sono affascinato da questa Mina», disse Nuitari. «Trovo difficile credere che la morte di una semplice mortale possa avere un effetto tanto devastante su un dio, eppure Chemosh era quasi distrutto dal dolore! Che genere di potere esercita su di lui questa Mina? Mi interrogo poi sul rapporto di Mina con Takhisis. Vi sono dicerie secondo cui la Regina delle Tenebre fosse gelosa di questa ragazza.

Mia madre! Gelosa di una mortale! Impossibile. È per questo che vi ho ordinato di proseguire l'incantesimo di illusione: per impedire a Chemosh di venire in soccorso di Mina, in modo che noi potessimo studiarla.»

«Avete appreso qualcosa al suo riguardo, padrone?» domandò Caele. «Ritengo che dobbiate avere trovato particolarmente illuminanti le *mie* relazioni...»

«Le ho lette», ammise Nuitari. Aveva in effetti trovato estremamente illuminanti le relazioni sul comportamento di Mina in cattività, specialmente sotto un certo aspetto, ma a loro due non l'avrebbe rivelato. «Adesso che ho soddisfatto la vostra curiosità, ritornate pure ai vostri doveri.»

Caele raccolse uno straccio e prese a lucidare la bacinella. Basali sciacquò lo straccio nell'acqua che adesso aveva una sfumatura rosea, e si rimise carponi.

Quando i passi di Nuitari non si sentirono più riecheggiare nei corridoi fra le sale della magia, Caele gettò lo straccio nel secchio dell'acqua.

«Finisci tu. Io ho i miei incantesimi da studiare. Se il Signore della Morte è in arrivo per abbattere la nostra Torre, ne avrò bisogno.»

«Vai pure, allora», disse cupo Basalt. «Non mi sei comunque di alcuna utilità. Però lavati i piedi prima di uscire da questa sala. Non voglio vedere impronte di sangue nei miei corridoi puliti!»

Caele, che non portava mai scarpe, infilò i piedi nudi nel secchio dell'acqua. Basalt scrutò il sangue rappreso spruzzato sulla veste già sudicia del mezzelfo ma non disse nulla, sapendo che sarebbe stato inutile. Basalt considerava già una fortuna che Caele si degnasse di indossare una veste. Il mezzelfo aveva trascorso anni a correre per le foreste nudo come un lupo e altrettanto selvaggio.

Caele fece per uscire dalla porta, poi si fermò e si voltò. «Volevo domandarti: quando sei rimasto solo con Mina, ti ha forse parlato di diventare discepolo di Chemosh?»

«Sì», disse Basalt. «Io le ho fatto marameo, naturalmente. E tu?»

«Io le ho riso in faccia», disse Caele.

I due si scrutarono a vicenda sospettosamente.

«Adesso prendo congedo», dichiarò Caele.

«Che liberazione», disse Basali, ma soltanto alla propria barba.

Scrollando il capo, si rimise a strofinare e a mormorare.

«Quel Caele è un maiale. Non mi interessa chi mi ascolta. Quel suo lungo naso è sempre per aria. Crede di essere le palle di Reorx, lui. Ed è anche un bastardo di pigrone. E un bugiardo. Fa fare a me tutto il lavoro e si prende lui la gloria.»

Il nano strofinò vigorosamente. «Non posso lasciare che il sangue inzuppi l'intonaco. Lascia una macchia permanente. Il padrone mi

taglierebbe la barba. Mi domando», soggiunse Basalt, sedendosi sulle anche e cercando con lo sguardo il mezzelfo, «se Caele abbia davvero riso in faccia a Mina, o se abbia accettato la sua offerta di diventare uno degli eletti di Chemosh. Forse dovrei farne menzione al padrone...».

Caele si chiuse nella sua stanza ed estrasse un libro di incantesimi. Non lo aprì, però, ma rimase seduto a fissarlo.

«Mi domando se Basalt ci sia cascato con le menzogne di Mina. Non mi stupirebbe affatto. I nani sono così creduloni. Devo ricordarmi di informare Nuitari che Basalt potrebbe essere un traditore...»

3

La Torre rimaneva in piedi, indisturbata. Chemosh non venne ad abbatterla, pietra magica su pietra magica, per soccorrere la sua amata.

«Diamogli tempo», disse Nuitari.

Il dio si era appostato fuori della stanza in cui teneva imprigionata Mina, ad aspettare il Signore della Morte.

Passò altro tempo. Mina rimaneva in isolamento nella sua cella, tagliata fuori dal contatto con gli dèi e gli uomini, e ancora il suo innamorato non veniva a liberarla.

«Ti ho sottovalutato, mio signore», mormorò Nuitari al suo nemico che non si vedeva. «Per questo ti chiedo scusa.»

Chemosh doveva essere in estasi nel sapere che la donna da lui amata era ancora viva. Doveva essere furioso per l'inganno giocatogli. Il Signore della Morte non era il tipo, a quanto pareva, che permettesse alla gioia o alla collera di privarlo dell'intelletto. Chemosh voleva Mina, ma voleva anche i potenti oggetti sacri che Nuitari teneva sotto chiave dentro la Torre. Il Signore della Morte stava indubbiamente cercando un modo per conseguire l'una e gli altri.

«Che stai facendo?» domandò Nuitari al collega dio. «Sei corso a spifferare segreti agli altri dèi? Stai raccontando loro come il malvagio Nuitari abbia restaurato la Torre dell'Alta Magia di Istar? Come abbia recuperato e rivendicato per sé un tesoro di oggetti sacri? Hai raccontato tutto questo?»

Nuitari sorrise. «No, credo di no. Perché? Perché allora tutti gli dèi conoscerebbero il segreto degli oggetti sacri e, una volta venuti a conoscenza della cosa, vorrebbero tutti farsi restituire i loro giocattoli. E così dove finirebbe Chemosh? Di nuovo nel freddo e buio Abisso.»

Al termine dell'Era del Potere, il Re-Sacerdote di Istar aveva decretato che tutti gli oggetti sacri di quegli dèi che non erano dèi buoni e giusti (a giudizio del Re-Sacerdote) dovessero essere confiscati dagli eserciti di devoti del Re-Sacerdote. Oltre a quegli oggetti che furono confiscati, il Re-Sacerdote offrì laute ricompense per tutti gli oggetti sacri presumibilmente utilizzati per scopi malvagi. Tra i guerrieri devoti, i «buoni» cittadini, i ladri e i saccheggiatori, i templi di quasi ogni dio di Ansalon furono spogliati degli oggetti religiosi.

Prima di tutto si sequestrarono gli oggetti sacri provenienti dai templi degli dèi dichiaratamente malvagi: Chemosh e Takhisis, Sargonnas e Morgion. Toccò poi ai templi degli dèi neutrali cadere vittime dei cacciatori di oggetti sacri, poiché si affermava che «un dio che non è con noi è contro di noi.»

Infine, col diffondersi del fervore religioso (e dell'avidità), i

guerrieri devoti razziarono i templi degli dèi della luce, compresi quelli della dea della guarigione, Mishakal, poiché, pur essendo lei consorte di Paladine, Mishakal aveva commesso l'errore di aprire le porte della guarigione a tutti i mortali, perfino a coloro che non erano ritenuti degni della benedizione di un dio. Si sapeva in effetti che i suoi chierici imponevano le mani per guarire ladri e prostitute, kender e nani, e perfino maghi. Quando i chierici di Majere, dio della giustizia, vennero a sapere che i sacerdoti di Mishakal venivano bastonati e gli oggetti sacri alla dea venivano rubati, cercarono di protestare. I loro monasteri furono allora razziati. Toccò ai loro oggetti sacri sparire.

Ben presto gli oggetti sacri a ogni dio del pantheon, con l'eccezione di Paladine, furono rinchiusi in quella che un tempo era stata la Torre dell'Alta Magia di Istar ma che adesso era chiamata *Solio Febalas,* Sala del Sacrilegio. Si sussurrava che i sacerdoti di Paladine incominciassero a sentirsi nervosi e che più di qualcuno fosse stato visto rinchiudere nei depositi le reliquie sacre al dio. Ma nemmeno queste erano al sicuro.

Quando il Cataclisma colpì Istar, la Sala del Sacrilegio fu distrutta nell'incendio causato dall'ira degli dèi. Gli dèi erano sicuri che gli oggetti sacri fossero stati distrutti nella conflagrazione. Volevano che i mortali per un po' vivessero con i propri mezzi.

Nessuno più di Nuitari era rimasto sorpreso nello scoprire intatti gli oggetti sacri. La sua idea era stata di rivendicare per sé la Torre. Trovare quegli oggetti era stato un colpo di fortuna. Nuitari sapeva di non poter mantenere per sempre un segreto tanto importante. Era solo questione di tempo perché gli altri dèi scoprissero la verità e arrivassero da lui a esigere la restituzione degli oggetti sacri. Questi ultimi erano in un luogo sicuro, protetti sia da potenti incantesimi magici sia da Midori, un antico e irascibile drago marino. Simili protezioni avrebbero tenuto lontani i mortali; non avrebbero fermato un dio.

Nuitari non doveva preoccuparsi di questo.

Gli dèi avrebbero fermato gli dèi.

Ciascun dio avrebbe desiderato i propri oggetti sacri, naturalmente. Ciascun dio, pur prendendosi i propri oggetti, avrebbe anche desiderato far sì che gli altri dèi non prendessero i loro.

Per esempio, Mishakal non avrebbe voluto che Sargonnas, attualmente il più potente dio delle tenebre, riguadagnasse i suoi oggetti sacri. La dea avrebbe cercato alleati nel tentativo di impedirglielo; alleati improbabili, come Chemosh, il quale avrebbe parteggiato in questo per Mishakal, poiché il Signore della Morte era impegnato in una lotta di potere con Sargonnas e non avrebbe voluto che il Dio dalle Corna divenisse più forte di quanto già era. Poi vi era

Gilean, Dio della Bilancia, il quale poteva ben opporsi agli dèi sia della luce sia delle tenebre, per timore che la restituzione di tali oggetti sacri a qualche dio sconvolgesse un equilibrio già vacillante.

La furia sacra si sarebbe veramente scatenata quando gli dèi avessero scoperto che Nuitari era in possesso degli oggetti sacri di Takhisis, la defunta Regina delle Tenebre, e di quelli del dio in esilio volontario, Paladine. Anche se i loro creatori non c'erano più, gli oggetti rimanevano, così come la loro potenza sacra, che poteva essere enormemente utile a qualunque dio o mortale se ne impadronisse. Le dispute su questi soli oggetti potevano ben durare dei secoli.

Frattanto il progetto di Nuitari era di andare in giro per il cielo a stringere patti segreti, consegnando nascostamente un oggetto sacro qui e un altro là, approfittando della contrapposizione fra un dio e l'altro e rafforzando così la propria posizione.

Anche se Nuitari aveva odiato Takhisis e aveva fatto del suo meglio per opporsi a lei in tutto quanto la dea avesse mai fatto, era simile a sua madre sotto un aspetto: aveva la stessa tenebrosa ambizione.

A opporsi a tale ambizione erano i due cugini di Nuitari, Lunitari e Solinari. Le divinità della magia bianca e della magia rossa non avrebbero dato un soldo bucato per gli oggetti sacri. Il Re-Sacerdote, diffidando dei maghi e della loro magia, non aveva tenuto oggetti appartenenti a maghi. Quegli oggetti magici che furono ritrovati (e ve n'erano pochi, dato che i maghi li avevano nascosti quasi tutti) furono immediatamente distrutti. I cugini di Nuitari sarebbero stati furiosi quando fossero venuti a sapere che lui se n'era andato a costruire la sua Torre. Sarebbero stati furiosi... ma anche costernati, addolorati. Fin dall'inizio dei tempi, gli dèi delle tre lune erano rimasti assieme e uniti per salvaguardare ciò che per loro era particolarmente prezioso: la magia.

I tre cugini non avevano mai avuto segreti l'uno per gli altri. Finora.

Nuitari si sentiva in colpa per avere infranto la fiducia dei cugini, ma non tanto in colpa. Fin da quando sua madre, Takhisis, l'aveva tradito sottraendo il mondo (il suo mondo!), lui aveva deciso che da allora in poi non si sarebbe più fidato di nessuno. Inoltre aveva escogitato un metodo per rappacificarsi con i cugini. Niente sarebbe più stato come prima fra loro, naturalmente. Ma d'altronde niente sarebbe più stato come prima per nessun dio. Il mondo, così come il cielo, era cambiato per sempre.

Nuitari si domandava che cosa stesse architettando Chemosh, e questo ricondusse i pensieri del dio a Mina. Nuitari veniva qui spesso. Non per interrogare Mina. Questo lo facevano le sue Vesti Nere, e avevano scoperto ben poco. Nuitari si accontentava di osservarla.

Adesso, d'impulso (e pensando inoltre che Chemosh potesse ancora sorprenderlo), Nuitari decise di interrogare personalmente Mina.

L'aveva trasferita dalla cella di cristallo in cui l'aveva imprigionata inizialmente. La vista di lei che vagava qua e là si era rivelata una distrazione eccessiva per i suoi maghi. Nuitari l'aveva avvolta in un bozzolo magico di isolamento, in modo che non potesse comunicare con nessuno in nessun luogo, e l'aveva trasferita in un appartamento previsto come alloggio per gli arcimaghi delle Vesti Nere destinati a popolare la Torre sotto il Mare di Sangue.

Mina era alloggiata in un appartamento destinato a un mago di alto rango. Si componeva di due stanze, un salotto e uno studio, dove dal pavimento fino al soffitto erano allineati scaffali di libri, e di una camera da letto privata.

Mina percorreva a grandi passi il suo alloggio come un minotauro in gabbia, camminava per tutta la lunghezza del salotto, passava da lì alla camera da letto e poi ripercorreva i propri passi verso il salotto. I maghi riferivano che talvolta Mina camminava così per ore, camminava e camminava fino a sfinirsi. Non faceva nient'altro che camminare, malgrado il fatto che Nuitari le avesse fornito libri su una varietà di argomenti, che andavano dalla dottrina religiosa alla poesia, dalla filosofia alla matematica. Mina non apriva mai neanche un libro, riferivano i maghi, per lo meno non se ne erano accorti.

Nuitari aveva fornito altre forme di divertimento. Su un piedistallo in un angolo vi era un tabellone per il khas. I pezzi erano coperti di polvere. Mina non li aveva mai toccati. Mangiava poco, quello che bastava appena per darle la forza di camminare. Nuitari era contento di non essere andato incontro alla spesa di mettere giù un tappeto. Mina vi avrebbe scavato un buco.

Il Dio della Magia Nera avrebbe potuto attraversare le pareti dissolvendosi, se avesse voluto, per coglierla di sorpresa. Decise di non voler iniziare il loro rapporto in maniera tanto antagonistica e allora, rimuovendo dalla porta il potente lucchetto magico, bussò ed educatamente chiese il permesso di entrare.

Mina non interruppe la sua camminata incessante. Se diede un'occhiata verso la porta, fu tutto qui. Divertito, Nuitari aprì la porta ed entrò nella stanza.

Mina non alzò lo sguardo. «Vattene e lasciami in pace. Ho risposto a tutte le tue domande sciocche a cui intendo rispondere, o meglio ancora, vai a dire al tuo padrone che voglio vederlo.»

«Ogni tuo desiderio è per me un ordine, Mina», disse Nuitari. «Il padrone è qui.»

Mina smise di camminare. Non si fece piccola per la paura né apparve minimamente sconcertata. Lo affrontò con aria audace, di sfida. «Lasciatemi andare!» pretese, e poi soggiunse inaspettatamente,

con voce bassa e appassionata: «Oppure uccidetemi!».

«Ucciderti?» Nuitari consentì ai propri occhi dalle palpebre pesanti, che parevano sempre semichiusi, di spalancarsi. «Ti ho trattata così male che tu desideri la morte?»

«Non sopporto di restare rinchiusa!» gridò Mina, e il suo sguardo vagò per la stanza, come se volesse perforare con gli occhi la pietra massiccia.

Un attimo dopo Mina riguadagnò la padronanza di sé. Mordendosi il labbro e parendo pentirsi del proprio scatto, soggiunse: «Non avete nessun diritto di tenermi qui».

«Proprio nessun diritto», concordò Nuitari. «Ma d'altronde io sono un dio e con i mortali faccio quello che voglio, e all'inferno i vostri diritti. Però nemmeno io vado in giro ad assassinare gli innocenti, come fa Chemosh. Mi è giunta notizia dei suoi Prediletti, come li definisce lui.»

«Il mio signore non li assassina. Conferisce loro il dono della vita eterna», ribatté Mina, «della giovinezza e della bellezza perenni. Porta via la paura della morte».

«Questo glielo concedo. Fa davvero così», disse asciutto Nuitari. «Per come la capisco io, quando sei morto la paura di morire è notevolmente ridotta. Per lo meno è così che l'hai spiegata a Basalt e Caele quando hai cercato di sedurli.»

Mina sostenne lo sguardo del dio, cosa che Nuitari trovò sconcertante. Ben pochi mortali potevano guardare in faccia lui o qualunque altro dio. Si domandò, con un lampo di irritazione, se questa ragazzetta fosse stata tanto audace con sua madre.

«Io ho parlato loro di Chemosh», disse Mina, senza scusarsi. «Questo è vero.»

«Né Basalt né Caele hanno però accettato la tua offerta, vero?»

«Vero», ammise Mina. «Il rispetto e la riverenza che hanno per voi sono grandi.»

«Diciamo che amano la potenza che io conferisco loro. Quasi tutti i maghi amano la potenza e sarebbero assai contrariati nel perderla, perfino in cambio della "vita eterna" che, da quanto ho osservato, è piuttosto una morte riscaldata. Dubito che tu possa convertire molti maghi all'adorazione del tuo signore.»

«Ne dubito io stessa», disse Mina, e sorrise.

Il sorriso le trasformò il volto, fece ardere i suoi occhi d'ambra, e Nuitari fu attirato dal loro fascino ardente. In effetti si sentì come scivolare dentro quegli occhi, si sentì avvolgere dal loro calore...

Si riprese con un sobbalzo e guardò Mina con occhi socchiusi. Quale potenza possedeva questa mortale da poter sedurre un dio col proprio sorriso? Nuitari aveva visto femmine mortali ben più attraenti. Una delle sue Vesti Nere, una maga di nome Ladonna, era nota per la

sua bellezza e di aspetto era ben superiore a questa Mina. Eppure in lei c'era qualcosa che anche adesso lo agitava profondamente.

«Vi prego di capire, mio signore. Dovevo cercare di convertirli. Era l'unico modo per fuggire.»

«Perché vuoi lasciarci, Mina?» disse Nuitari, fingendo risentimento. «Ti abbiamo trattata male in qualche modo? A parte rinchiuderti, naturalmente, e questo è per la tua stessa incolumità. Basalt e Caele sono entrambi, lo confesso, un po' pazzi. Di Caele, specialmente, non ci si può fidare, per non dire del fatto che vi sono in giro rotoli e oggetti pericolosi che potrebbero farti del male. Io ho cercato di rendere il tuo soggiorno quanto più piacevole possibile. Hai tutti questi libri da leggere...»

Mina diede un'occhiata agli scaffali e fece un gesto sdegnoso. «Li ho già letti.»

«Tutti quanti?» Nuitari la guardò divertito. «Mi perdonerai se non ti credo.»

«Sceglietene uno», lo sfidò Mina.

Nuitari obbedì, prendendo un libro dallo scaffale.

«Com'è intitolato?» domandò lei.

«Draconici. Uno studio. Il bene può derivare dal male?»

«Apritelo alla prima pagina.»

Nuitari obbedì.

Mina prese a recitare: «"Da tempo gli studiosi sostengono che i draconici, essendo stati creati grazie a magia malvagia, nati da uova corrotte di draghi buoni, siano malvagi e destinati a rimanere sempre tali, senza poter possedere qualità in grado di redimerli. Tuttavia l'esame di un gruppo di draconici attualmente insediati nella città di Teyr rivela"...» Si interruppe. «Sto citando correttamente?»

«Parola per parola», disse Nuitari, e richiuse di scatto il libro.

«Ho letto molto quando ero bambina nella Cittadella», disse Mina, e poi si accigliò, «o per lo meno penso di sì. Non mi ricordo realmente di avere letto. Tutto ciò che ricordo è la luce del sole e le onde che mi scorrevano attorno ai piedi e Goldmoon che mi spazzolava i capelli... Eppure penso di avere trascorso moltissimo tempo a leggere, poiché quando prendo in mano un libro scopro di averlo già letto».

«Scommetto che non hai letto questo qui.» Nuitari si fece materializzare in mano un volume. *«Incantesimi di evocazione per le Vesti Bianche, livello avanzato.»*

Mina alzò le spalle. «Perché dovrei leggerlo? A me non interessa la magia.»

«Accontentami», disse Nuitari. «Leggi il primo capitolo. Se mi fai questo favore, io ti darò il permesso di uscire dalla tua stanza per un'ora ogni giorno. Potrai percorrere le sale e i corridoi della Torre. Sotto sorveglianza, naturalmente. Per la tua stessa incolumità.»

Mina lo scrutò, come domandandosi a che gioco stesse giocando. Tese la mano.

Nuitari non sapeva bene che cosa si aspettasse di ricavare da questo esperimento: forse nulla più del piacere di umiliare questa giovane mortale, che nel complesso era troppo arrogante e audace, per i suoi gusti.

«Ti avverto», disse, consegnandole il libro, «questo ha su di sé un incantesimo...».

«Che genere di incantesimo?» domandò Mina. Prese il libro dalle mani di lui e l'aprì.

«Un incantesimo di protezione», rispose Nuitari, osservando meravigliato.

Rammentava quando Caele aveva preso in mano quel libro. L'autore, un mago delle Vesti Bianche, vi aveva posto sopra un incantesimo di protezione, affinché soltanto i maghi delle Vesti Bianche potessero usarne gli incantesimi. Caele, delle Vesti Nere, aveva lasciato cadere il libro con un'imprecazione e aveva trascorso gli istanti successivi a torcersi le dita scottate e a imprecare. Aveva tenuto il broncio per un giorno e mezzo per via di quell'episodio e si era rifiutato di tornare ad aiutare Basalt a disfare i pacchi.

Una discepola di Chemosh certamente non poteva maneggiare quel libro senza una punizione.

Mina passò le mani sulla rilegatura in pelle morbida. Percorse con le dita il titolo stampato in oro sulla copertina.

Nuitari si domandò se l'incantesimo di protezione si fosse logorato.

Mina aprì il libro, esaminò la prima pagina.

«Voi volete che io legga questa roba?» domandò, scettica.

«Se ti aggrada», disse Nuitari.

Alzando le spalle, Mina incominciò a leggere.

Nuitari era stupito, e non si ricordava l'ultima volta in cui un mortale l'avesse stupito. Mina leggeva le parole del linguaggio della magia, una prodezza che soltanto un mago addestrato poteva eseguire.

La sua pronuncia delle parole dell'incantesimo era impeccabile. Anche dopo ore di studio, i maghi delle Vesti Bianche avrebbero incespicato in questo incantesimo, ed ecco qui Mina, discepola di Chemosh, senza neanche un grammo di magia lunare nelle ossa, che lo leggeva perfettamente la prima volta. Quelle parole filiformi avrebbero dovuto ostruirle la bocca, le si sarebbero dovute conficcare in gola, bruciandole la lingua. Nell'ascoltarla sciorinare le parole con voce monotona e annoiata, Nuitari la osservava con stupore.

Nuitari avrebbe potuto dedurre che Mina fosse una maga mascherata, se non fosse stato per una cosa.

Mina leggeva l'incantesimo in maniera impeccabile ma senza

neanche capirlo.

Così poteva leggere una poesia d'amore degli elfi uno studioso umano della lingua elfica. L'essere umano poteva conoscere e capire e saper pronunciare le parole, ma soltanto un elfo poteva assegnare alle parole le delicate sfumature di significato intese dall'elfo autore. Soltanto un mago poteva conferire a queste parole la vita necessaria per creare l'incantesimo. Mina sapeva che cosa stava dicendo. Però non le importava. Recitare l'incantesimo per lei era un esercizio, niente più.

La madre di Nuitari, Takhisis, aveva forse insegnato a Mina la magia?

Nuitari ci pensò su e respinse questa ipotesi.

Takhisis detestava la magia, ne diffidava. Sarebbe stata ben soddisfatta di un mondo che non avesse avuto in sé magia, poiché lei considerava la magia una minaccia ai suoi poteri. Takhisis non aveva insegnato la magia a Mina, e lei certamente non poteva avere imparato a leggere il linguaggio della magia dai mistici della Cittadella della Luce. E nemmeno da Chemosh.

Strano. Molto strano.

Mina si interruppe a metà frase, alzando gli occhi su di lui. «Volete che continui? Il resto è sempre uguale.»

«No, basta così», disse Nuitari. Le prese il libro dalle mani.

«Ho vinto la scommessa. Ho un'ora di libertà.» Mina si diresse verso la porta.

«Tutto a tempo debito», disse Nuitari, fermandola. «Non ho nessuno che possa farti da scorta. Basalt sta ripulendo il sangue versato e, come ho detto, troveresti Caele un accompagnatore pericoloso. Temo che dovrai sopportare me ancora per un po'.»

Nuitari decise di tentare con Mina un altro esperimento: una stranezza che le sue Vesti Nere avevano osservato in lei. Segretamente lanciò un incantesimo contro di lei. Era un semplice incantesimo del sonno, uno dei primi appresi dai maghi novizi. Nuitari avrebbe potuto crearlo in un batter d'occhio, ma non voleva che Mina avesse qualche sospetto di subire una magia. Filo dopo filo, ritorse avanti e indietro, avanti e indietro la trama della magia, tessendo l'incantesimo sopra di lei e attorno a lei, cosicché la magia ricoprì Mina come una coperta calda. Per tutto il tempo la tenne impegnata in una conversazione oziosa, in modo che non notasse ciò che lui stava facendo.

«Tu non sai niente della tua infanzia», le disse, mentre operava la sua magia. «Stando a quanto mi ha scritto Basalt, tu sei stata trovata all'età di otto anni a bordo di una nave abbandonata, portata dalle onde sulla costa dell'isola di Schallsea, presso la Cittadella della Luce. Tu non ricordi niente: né il tuo nome, né i tuoi genitori, né che cosa sia accaduto alla nave...»

«È vero», disse Mina, accigliandosi. Soggiunse con impazienza: «Non vedo che cosa c'entri questo con qualunque cosa».

«Fammi contento, mia cara. Sei stata adottata da Goldmoon, ex seguace di Mishakal, la quale era stata la prima a riportare nel mondo dopo il Cataclisma il culto dei veri dèi. Era stata lei a portare in questo mondo la potenza del cuore dopo la Quinta Era. Goldmoon era una donna buona, una donna devota. Si è interessata a te, ti ha amata come una figlia.»

Terminò il suo incantesimo del sonno e lo lanciò contro Mina. Nuitari osservò e attese.

Mina batté il piede per terra e guardò eloquentemente la porta chiusa. «Mi avete promesso un'ora di libertà», disse.

«Tutto a tempo debito. Da bambina, tu dimostravi curiosità verso molte cose», disse dolcemente Nuitari, mentre crescevano in lui la meraviglia e la perplessità. «Eri nota per fare domande. Eri particolarmente curiosa riguardo agli dèi. Perché se n'erano andati? Dov'erano andati? Goldmoon lamentava l'assenza degli dèi, e poiché tu le volevi bene volevi compiacerla. Le dicevi che saresti andata a cercare gli dèi per riportarli da lei... Ti sembra di avere sonno?»

Mina lo guardò con aria torva e accusatrice. «Non riesco a dormire, non certo in questa gabbia. Cammino così per metà della notte cercando di stancarmi...»

«Avresti dovuto dirmelo prima che soffrivi d'insonnia», disse Nuitari. «Io posso esserti d'aiuto.»

Allungò la mano nella magia, strappando all'etere alcuni petali di rosa. In quanto dio, non aveva bisogno di componenti di magia per eseguire questo incantesimo, ma i mortali ne rimanevano impressionati. «Creerò per te un incantesimo di sonno. Dovresti distenderti, per evitare di cadere e farti male.»

«Non osate eseguire la vostra schifosa magia su di me!» gridò rabbiosamente Mina, andando a grandi passi verso di lui. «Io non...»

Nuitari gettò in aria i petali di rosa, che caddero attorno a Mina mentre lui recitava le parole dell'incantesimo del sonno magico, lo stesso incantesimo che le aveva lanciato in precedenza.

Questa volta l'incantesimo funzionò. A Mina si chiusero gli occhi. Ondeggiò lì dov'era, poi crollò a terra. Al risveglio avrebbe avuto ginocchia e gomiti sbucciati e un bernoccolo in testa, ma d'altronde lui l'aveva avvertita di distendersi.

Nuitari si inginocchiò accanto a lei e la esaminò.

Secondo tutte le apparenze era profondamente addormentata, avvolta nell'incantesimo.

Le pizzicò il braccio, per vedere se fingesse.

Non si svegliò.

Nuitari si alzò in piedi. Diede ancora un'occhiata a Mina, poi uscì

dalla stanza. Ripassò a mente la relazione di Basali.

Il soggetto, Mina, è resistente alla magia, aveva scritto Basalt, *ma con questa riserva: è resistente alla magia solo se non sa che viene usata magia contro di lei!* Basalt aveva sottolineato due volte questa frase. *Se si lancia contro di lei un incantesimo a sua insaputa, la magia (anche quella più potente) non ha effetto su di lei. Se però le si dice preventivamente che si userà un incantesimo su di lei, Mina vi cade vittima immediatamente, senza neanche un tentativo di difendersi.*

Basalt concludeva scrivendo: *in diverse centinaia di anni di pratica della magia, io non ho mai visto prima d'ora un soggetto comportarsi così, e questo vale anche per il mio collega mago.*

Nuitari si fermò fuori della stanza di Caele. Sbirciando attraverso le pareti, il dio vide Caele disteso scompostamente sul letto, mentre si concedeva un pisolino pomeridiano. Nuitari bussò alla porta e con voce perentoria chiamò per nome il mezzelfo. Osservò, divertito, Caele destarsi di colpo.

Soffocando uno sbadiglio, Caele aprì la porta. «Padrone», disse. «Stavo studiando i miei incantesimi...»

«Allora devi averli incisi sul retro delle palpebre», disse Nuitari. «Ecco, renditi utile. Riporta questo libro in biblioteca per me.»

Gettò a Caele il libro degli incantesimi dalla rilegatura bianca del mago delle Vesti Bianche.

Istintivamente, Caele lo afferrò.

Dalla rilegatura bianca si sprigionarono scintille azzurre e gialle. Caele guaì e lasciò cadere a terra il libro degli incantesimi. Si ficcò in bocca le dita scottate.

Nuitari grugnì. Girando sui talloni, si allontanò.

Era tutto molto strano.

4

Chemosh si trovava sul parapetto merlato del suo castello in cima al dirupo, scrutando di malumore il Mare di Sangue e pensando a vari modi per vendicarsi di Nuitari, salvare Mina, rubare la Torre e procurarsi i preziosi oggetti sacri accatastati all'interno. Concepì e poi scartò diversi piani d'azione, e dopo una prolungata riflessione fu costretto ad ammettere che la prospettiva di raggiungere tutti questi obiettivi era probabilmente irrealizzabile. Nuitari era in gamba, maledizione a lui. Nell'eterna partita a khas giocata fra gli dèi, Nuitari aveva previsto e sventato ogni mossa di Chemosh.

Chemosh osservò le onde frangersi sulla costa contornata da scogli. Sotto quelle onde languiva Mina, intrappolata nella prigione di Nuitari. Chemosh ardeva di un feroce desiderio di discendere sul fondo del mare e marciare dentro e prelevarla. Scacciò quella tentazione. Chemosh non avrebbe dato a Nuitari la soddisfazione di burlarsi di lui. Gliel'avrebbe fatta pagare, a Nuitari, e si sarebbe ripreso Mina. Ancora doveva escogitare un modo per riuscirci. Nuitari aveva il dominio assoluto sulla vittoria.

Quasi. C'era sul tabellone un pezzo su cui nessuno aveva dominio. Un pezzo che poteva assegnare la vittoria a Chemosh.

Chemosh stava pensando a questo o quel piano d'azione quando notò un'onda, più grande delle altre, sollevarsi e spostarsi rapidamente verso riva.

«Krell», disse al cavaliere della morte, che si muoveva furtivamente tenendosi ossequioso al servizio del suo signore, «Zeboim viene a rendermi visita».

Krell saltò in aria di trenta centimetri. Se l'acciaio avesse potuto perdere colore, il suo elmo sarebbe diventato bianco.

Chemosh puntò il dito. «Guarda quell'onda.»

Zeboim era in posa aggraziata in cima a quell'onda gigantesca. L'acqua le si arricciava sotto i piedi nudi. I capelli le sventolavano all'indietro. La spuma del mare la avvolgeva. Stringeva il vento fra le mani e lo gettò in avanti a precederla. Delle folate presero a percuotere il castello.

«Potresti provare a nasconderti in cantina», suggerì Chemosh, «oppure nella cripta del tesoro, oppure sotto il letto, se ci stai. Io la terrò occupata. Faresti meglio a sbrigarti...».

Krell non aveva bisogno di solleciti. Stava già correndo verso le scale, con l'armatura che sferragliava e cigolava.

L'onda si franse sul parapetto merlato del Castello dei Prediletti. Il torrente di acqua verde, con sfumature rosse, avrebbe inzuppato il dio che si trovava lì, se lui avesse permesso all'acqua di toccarlo. Per come

stavano le cose, il mare gli turbinò attorno agli stivali e discese a cascata lungo le scale. Chemosh udì un ruggito e uno sferragliare. Krell aveva perso l'equilibrio per via dell'inondazione.

Zeboim con calma discese sul parapetto. Con un gesto della mano scacciò il mare, rimandandolo indietro a scagliarsi con furia infinita contro le pendici del dirupo su cui Chemosh aveva costruito il suo castello.

«A che cosa devo l'onore di questa visita?» domandò con noncuranza Chemosh.

«Tu hai in tuo possesso l'anima di mio figlio!» disse Zeboim, con gli occhi color acqua marina che ardevano. «Liberalo: subito!»

«Lo libererò, ma voglio qualcosa in cambio. Dammi Mina», ribatté freddamente Chemosh.

«Pensi che io mi porti dietro in tasca la tua preziosa mortale?» domandò Zeboim. «Non ho idea dove sia finita la tua sgualdrina. E nemmeno mi interessa.»

«Invece dovrebbe interessarti», disse Chemosh. «Tuo fratello sta trattenendo Mina contro la sua volontà. Restituiscimi Mina e io libererò tuo figlio... se lui vorrà andarsene.»

«Lui vorrà andarsene», disse Zeboim. «Io e lui ne abbiamo parlato. È pronto ad andare oltre.» Considerò conclusa la trattativa. «Tu dammi quel disgraziato di Krell», disse digrignando i denti al pronunciarne il nome, «e avremo stipulato il patto».

Chemosh scrollò il capo. «Solo se tu mi dai quel fastidioso monaco di Majere. Prima le cose importanti, però. Tu devi restituirmi Mina. Tuo fratello l'ha rinchiusa nella Torre dell'Alta Magia sotto il Mare di Sangue.»

«Rhys Mason non è un monaco di Majere», gridò Zeboim, offesa. «È il *mio* monaco e mi è appassionatamente devoto. Mi adora. Farebbe qualunque cosa per me. Se non fosse stato per lui e per la sua fedele dedizione a me, mio figlio sarebbe ancora prigioniero di quel...»

Zeboim si interruppe. Le erano appena arrivate le ultime parole di Chemosh. «Che vuoi dire: Torre dell'Alta Magia nel *Mare di Sangue?»* si accalorò. «E da quando?»

«Da quando tuo fratello ha restaurato la Torre dell'Alta Magia che un tempo si trovava a Istar. La Torre da lui appena ricostruita adesso si trova sul fondo del Mare di Sangue.»

Zeboim lo schernì. «Una Torre nel Mare di Sangue? Nel *mio* mare? Senza il mio permesso? Mi prendi per scema, mio signore.»

«Mi dispiace. Pensavo lo sapessi.» Chemosh si finse sorpreso. «Fratello e sorella, così affettuosi e così intimi. Lui di sicuro ti dice tutto. Ti assicuro, mia signora, che tuo fratello Nuitari ha riedificato la Torre che un tempo sorgeva a Istar. La sta restituendo all'antico splendore e progetta di portare maghi delle Vesti Nere sotto il mare

per popolarla.»

Zeboim rimase ammutolita. Aprì la bocca, ma non ne uscirono parole. Guardò con occhio furioso Chemosh, convinta che mentisse, eppure gettò occhiate incerte verso il mare che parve tremare davanti al risentimento della dea.

«La Torre non è lontana da qui», soggiunse Chemosh, con un gesto. «Un tiro di sasso. Guarda verso est. Ricordi il punto in cui si trovava il Vortice? A un centinaio di miglia da riva. Possiamo vederlo da dove ci troviamo...»

Zeboim guardò sotto l'acqua. Adesso che le veniva fatto notare, il dio aveva ragione. Lei vedeva una torre.

«Come osa?» si adirò Zeboim.

Un tuono fece tremare le mura del castello, facendo rabbrividire negli stivali Krell, che si faceva piccolo per la paura in fondo a un pozzo. La dea impetuosa si preparava a balzare a capofitto dal parapetto merlato.

«Questo lo vedremo!»

«Aspetta!» gridò Chemosh in risposta al ruggito feroce dell'ira di lei. «E il nostro patto?»

«È vero.» Zeboim rifletté con più calma. «Dobbiamo concludere l'affare prima che io faccia a pezzi i globi oculari di mio fratello e li dia da mangiare al gatto. Tu libererai mio figlio.»

«Se tu liberi Mina.»

«Tu mi darai Krell.»

«Se tu mi dai il monaco.»

«E tu», disse altezzosamente Zeboim, «devi porre fine a questi cosiddetti Prediletti».

«Vuoi forse negarmi dei discepoli?» domandò Chemosh, addolorato. «Potrei anche chiederti di smetterla di adescare marinai.»

«Io non adesco marinai», si adirò Zeboim. «Loro scelgono di adorarmi.»

I due rimasero a scrutarsi reciprocamente, pensando a come ottenere ciò che ciascuno di loro desiderava.

Mina sarà finalmente nelle mie mani, rifletté Zeboim. Dovrò cederla a Chemosh prima o poi, ma per un po' potrò usarla a mio vantaggio.

Devo affidare Mina alla Strega del Mare? si domandava Chemosh, e poi pensò, rassicurato: Zeboim non oserà farle del male. Io terrò in ostaggio l'anima di suo figlio finché non faremo lo scambio.

Quanto a Krell, tormentarlo è diventato noioso, si rese conto Zeboim. Il mio monaco mi è assai più prezioso, per non dire divertente. Me lo terrò.

Majere è una minaccia ragguardevole, stava pensando Chemosh. Zeboim è un fastidio secondario. Se, come afferma lei, questo monaco

impiccione ha trasferito la sua fedeltà dal Dio Mantide alla Strega del Mare, allora Rhys Mason non costituisce più una minaccia per me. Io so come Zeboim tratta i suoi fedeli. Quel poveretto sarà già fortunato a sopravvivere. E avere Krell disponibile per me anziché continuamente nascosto sotto il letto sarà un vantaggio considerevole.

Quanto a questa Torre... Zeboim passò al fastidio successivo. Non mi sorprendo di niente di ciò che fa quel mio fratellino dalla faccia di luna. Pagherà per questa impudenza, certo. Gli scrollerò la Torre fino a ridurla in rovine! Ma perché il Signore della Morte è interessato a una Torre dell'Alta Magia? Perché a Chemosh dovrebbe interessare in un modo o nell'altro? Qui c'è sotto qualcosa di più di quanto appaia a prima vista. Devo scoprire che cosa.

Così Zeboim non sapeva della Torre. Chemosh la riteneva una cosa interessante. Temevo che fratello e sorella fossero in combutta. A quanto pare no. Che farà lei? Che può fare? Nuitari non è tipo da farsi ostacolare neanche da una sorella.

Il mare ondeggiava, e le onde andavano e venivano mentre i due dèi esaminavano il patto sotto ogni angolazione.

Finalmente Zeboim disse cortesemente: «Prometto che Mina ti sarà restituita. So come trattare con mio fratello. Purché, naturalmente, tu in cambio liberi l'anima di mio figlio».

Chemosh fu altrettanto cortese: «Su questo sono d'accordo. Io voglio tenermi Krell. In cambio, ti do il monaco».

Chemosh ha in mente qualcosa. Si arrende troppo facilmente, pensò Zeboim, scrutandolo.

Si arrende troppo facilmente. Zeboim ha in mente qualcosa, pensò Chemosh, scrutandola.

Comunque, pensarono entrambi, da questo patto ci guadagno di più io.

Zeboim tese la mano.

Chemosh le prese la mano e stipularono il patto.

«Portami Mina e io invierò l'anima di tuo figlio nel viaggio verso la sua prossima conquista sanguinosa», disse il Signore della Morte.

«Ritornerò con Mina», disse Zeboim, «e ti farò sapere che cosa avrò scoperto su questa Torre. Sono sicura che debba esserci qualche errore. Mio fratello non mi ingannerebbe mai».

Bugiarda, pensò Chemosh.

«Te l'ho detto soltanto per cortesia», rispose lui con noncuranza, «Ciò che Nuitari fa o non fa con la sua Torre a me non interessa.»

Bugiardo, pensò Zeboim.

«Al prossimo incontro, mio caro amico», disse lei con espansività.

«Al prossimo incontro», disse Chemosh soavemente.

«Uh, come odio quel disgraziato!» disse fra sé Zeboim mentre percorreva a grandi passi il fondo del mare. «Gliela farò pagare!»

«Strega intrigante», mormorò Chemosh. «La sistemerò io.» Alzò la voce. «Krell! Adesso puoi venire fuori! Mina ci verrà presto restituita, e allora io voglio essere pronto ad agire.»

5

Ignaro del fatto che la sua vita fosse stata usata dalla sua dea come merce di scambio, Rhys rimaneva a Solace, come aveva promesso a Gerard. Trascorsero diversi giorni dopo la loro conversazione, e durante questo tempo Rhys vide ben poco lo sceriffo. Quando si imbatteva in lui, Gerard gli sfrecciava sempre accanto facendo un gesto con la mano e mormorando le parole: «Non posso parlare adesso, ma presto. Molto presto».

Rhys ritornò al suo lavoro alla taverna, dove la proprietaria gli rivolse un caloroso benvenuto.

«Sono contento che siate di ritorno, fratello», disse Laura, detergendosi le mani sul grembiule. «Ci siete mancato, e non solo per tagliare le patate, anche se qui in giro nessuno sa tagliarle in quei bei quadratini come fate voi.»

«Sono contento di essere di nuovo qui», disse Rhys.

«Voi avete un certo modo di fare, fratello», proseguì Laura, dandosi da fare in cucina. Sollevò un coperchio e da un bollitore fuoriuscì un getto di vapore speziato. Laura sbirciò nella pentola, infilò dentro un cucchiaio e scrollò il capo. «Serve ancora sale. Dov'ero rimasta? Ah, sì. Voi avete una sorta di calma che si diffonde in tutti quando ci siete voi, fratello, ed evapora quando non ci siete.»

Prendendo da una pentola di metallo una pallina di pasta di pane, prese a impastarla abilmente, mentre continuava a parlare.

«Il giorno in cui ve ne siete andato, il cuoco ha litigato con la sguattera, e questa è rimasta tanto sconvolta che ha rovesciato una pentola di prosciutto e fagioli e si è quasi ustionata. Per non parlare delle due scazzottate che abbiamo avuto in cortile, e poi c'è stato quel ragazzo a cui è venuto in mente di scivolare lungo tutta la balaustrata dal livello dell'albero fino a terra e ha finito col rompersi il braccio. Quando voi siete qui, fratello, non succede mai niente del genere. Tutto sembra andare liscio come un sedere di signora. Oh, santo cielo!» Laura si batté la mano sulla bocca e arrossì vividamente. «Chiedo perdono, fratello. Non intendevo parlare di un sedere di signora.»

Rhys sorrise. «Credo che sopravvalutiate la mia influenza, padrona Laura. Ora, poiché siamo vicini all'ora di cena, dovrei mettermi all'opera su quelle patate...»

Rhys affettò patate e cipolle, andò a prendere acqua e ascoltò con commiserazione le lamentele del cuoco riguardo alla sguattera, e poi consolò la sguattera, che non sapeva mai che cosa fare per compiacere il cuoco. A Rhys piaceva lavorare nella cucina della taverna. Gli piacevano i momenti frenetici, come il pranzo e la cena, quando

spesso faceva tre cose insieme, lavorando con le maniche rimboccate sopra il gomito, correndo qua e là senza tempo per pensare a niente tranne preoccuparsi se le patate erano ancora poco cotte o se il cosciotto di carne che si arrostiva sullo spiedo sopra il fuoco scoperto stava cuocendo in maniera non uniforme.

Quando la folla se ne andava e le porte della taverna si chiudevano per la notte, Rhys si godeva la pace e la tranquillità, anche se vi erano montagne di stoviglie da lavare e bollitori e pentole da strofinare e il pavimento da spazzare e l'acqua da andare a prendere e la pasta di pane da miscelare in modo che potesse passare la notte a lievitare. Quei lavoretti semplici e senza pretese gli rammentavano la sua vita al monastero. Con le braccia immerse fino ai gomiti nell'acqua schiumosa, lavava i boccali per la birra e rifletteva su Majere e si domandava che cosa stesse facendo quel dio enigmatico e perché lo facesse.

Quando finì col rompere un boccale, Rhys si rese conto di essere ancora in collera con Majere e vide che la sua collera, lungi dal placarsi, veniva alimentata dalla presenza continua e ostinata di Majere nella sua vita. Come un bambino viziato e maleducato, i cui genitori insistono a coccolarlo per quanto lui si comporti male, Rhys non si meritava l'interesse del dio nei suoi confronti; si sentiva in colpa nell'accettarlo non potendo contraccambiarlo.

Giunse quasi a provare risentimento per l'emmide. Il giorno prima aveva cercato di abbandonarlo nella sua stanza, ma aveva scoperto di sentirsi goffo e a disagio senza il bastone, quasi stesse attraversando Solace nudo, e Atta fu tanto infastidita da quell'assenza (continuava a fermarsi per fissare Rhys con un'espressione perplessa) che lui alla fine si era arreso ed era ritornato indietro a prenderlo.

La sua fede veniva sottoposta ad altre prove. Talvolta Laura mandava Rhys al mercato per fare la spesa quotidiana, se lei era troppo indaffarata per andarci di persona. Lungo il cammino Rhys passava per la strada che i cittadini per scherzo chiamavano «Via degli Dèi». Qui i chierici delle varie divinità di Krynn costruivano nuovi templi di culto per accogliere il ritorno degli dèi che erano stati a lungo assenti dal mondo. Il tempio di Majere era una struttura modesta ubicata circa a metà della via. Rhys vedeva spesso i chierici di Majere lavorare nell'orto o passeggiare in giardino, ed era dolorosamente tentato di entrare nel tempio e ringraziare umilmente Majere per il suo interesse verso quel servitore indegno e chiedere perdono al dio.

Ogni volta che pensava di farlo, ogni volta che i suoi piedi facevano per condurlo in quella direzione, Rhys rivedeva i suoi confratelli stesi morti sul pavimento del monastero, con i corpi contorti nell'agonia mortale. Pensava a suo fratello e a tutti coloro che

suo fratello aveva ingannato e assassinato. Perfino Zeboim (per quanto crudele, arrogante, capricciosa e inaffidabile) aveva fatto più del buono e saggio Majere per aiutare Rhys a trovare risposte alle sue domande. Rhys deviava dal tempio e ritornava al suo incarico di acquistare cipolle.

Mentre Rhys tagliava ortaggi e lottava col suo dio, Nightshade vagava per le strade di Solace, tenendo d'occhio i Prediletti. Atta accompagnava il kender, tenendo d'occhio Nightshade. Atta non doveva impegnarsi molto per mantenere onesto il kender. Nightshade era particolarmente inetto nell'arte secolare e assai celebrata (fra i kender, per lo meno) del «prendere a prestito».

«Ho le mani impacciate e due piedi sinistri», ammetteva allegramente Nightshade.

Non era molto bravo nel prendere a prestito perché non era granché interessato alle cose che interessavano agli altri kender. Non era abbastanza curioso, supponeva, o piuttosto era curioso ma non riguardo agli averi degli altri. Era curioso riguardo alle loro anime, specialmente quelle anime che ancora non avevano progredito verso lo stadio successivo del viaggio della loro vita. Nightshade aveva la capacità di comunicare con tali spiriti, che fossero perduti e vaganti, irati, infelici, vendicativi o distruttivi. Sapeva anche, come aveva detto Rhys a Gerard, vedere i Prediletti per quelli che erano: cadaveri ambulanti.

Talvolta però le mani del kender assumevano vita propria e prendevano a pensare per conto loro, e allora trovavano la strada verso le tasche o il borsellino di qualcuno o distrattamente infilavano un sacchetto di kumquat nella gamba dei pantaloni del kender oppure portavano via una torta che veniva ridotta in briciole prima che Nightshade si rendesse conto di non averla pagata.

Ad Atta era stato insegnato a sorvegliare da vicino il kender, e quando vedeva Nightshade stare troppo vicino a qualcuno o deviare verso la bancarella del fornaio, la cagna frapponeva rapidamente il proprio corpo tra quello del kender e la vittima potenziale e guidava delicatamente il kender verso la retta via.

Così fu che Nightshade poté tenersi lontano dagli assistenti dello sceriffo e concentrarsi sulla ricerca di uno dei Prediletti per predisporre una trappola. Purtroppo ci riuscì.

Tre giorni dopo il loro incontro, verso metà pomeriggio, mentre Rhys tagliava a cubetti le patate, Gerard spinse la porta della cucina e ficcò dentro la testa.

«Fratello Rhys?» chiamò, scrutando in mezzo al vapore. «Oh, siete lì. Se Laura può fare a meno di voi, sarei lieto della vostra compagnia.»

«Andate pure, fratello», disse Laura. «Oggi avete lavorato quanto basta per sei monaci.»

«Tornerò in tempo per aiutarvi con la cena», disse Rhys.

Gerard si schiarì la voce. «Ehm, no, temo di no, fratello.»

«Ce la caveremo lo stesso», disse Laura. Mentre Rhys si toglieva il grembiule, Laura si accigliò guardando Gerard. «Prendetevi cura di lui, sceriffo.»

«Sì, signora», disse Gerard, dimenandosi mentre Rhys appendeva il grembiule e si srotolava le maniche.

Laura si deterse il viso con una mano coperta di farina. «Vi ho visto, sceriffo, con mio fratello Palin, testa a testa, a parlare con sussurri. Non avete in mente nulla di buono, signore, voi due, e io non voglio che ci trasciniate dentro questo fratello qui.»

«No, signora», disse Gerard. «Staremo attenti.»

Afferrando Rhys, Gerard lo condusse di fretta fuori dalla taverna.

«È tutto pronto», disse mentre scendevano di corsa la lunga rampa di scale. In fondo li aspettavano il kender e Atta. «Nightshade ha trovato un candidato. Predisporremo la trappola stanotte.»

Rhys si sentì rabbrividire. Avrebbe di gran lunga preferito tornare al lavoro in cucina. «Che c'entra in questo Palin Majere?» domandò aspramente.

«Be', a parte il fatto che lui è sindaco di Solace ed è mio dovere di sceriffo informarlo di qualunque pericolo minacci la nostra città, lui è (o era) uno dei più potenti stregoni di Ansalon. Prima ancora era un mago delle Vesti Bianche. Volevo i suoi consigli.»

«Ho sentito dire che lui ha rinunciato alla magia», disse Rhys.

«È vero, fratello», disse Gerard, soggiungendo con una strizzatina d'occhio: «Ma non ha rinunciato a coloro che la praticano. Eccoci qui, Nightshade. Dove ci porti?».

«Verso le scale del ponte», rispose Nightshade. «Mi dispiace dirvelo, sceriffo, ma è una Guardia di Vallen. Probabilmente lo conoscete. Si chiama Cam.»

«Cam! Dannazione!» imprecò Gerard, la cui fronte si incupì. «Sei sicuro?»

Nightshade annuì solennemente. «Sono sicuro.» Mise la mano sulla testa di Atta. «E anche lei.»

Gerard imprecò di nuovo. «Sarà dura!» Si accigliò guardando il kender. «Spero nel cielo che tu ti sbagli.»

«Ci spero anch'io, signore», disse educatamente Nightshade, quindi soggiunse mormorando sottovoce: «Ma sono sicuro di no».

«Che cos'è una Guardia di Vallen?» domandò Rhys per distrarre Gerard, che aveva preso molto male questa notizia.

«Sorvegliano le scale che conducono su alle passerelle», spiegò Gerard, indicando in alto gli stretti ponti che andavano da un ramo

all'altro degli alberi. Era un momento indaffarato della giornata e folle di persone percorrevano i ponti, andando e venendo dalle case poste in cima agli alberi oppure frequentando le botteghe costruite fra i rami.

«Abbiamo deciso di limitare il numero di persone che salgono lassù. O possiedi una casa in cima, nel qual caso ti viene dato un lasciapassare, oppure devi dimostrare di avere da fare lassù. Le guardie sorvegliano l'accesso alle scale e registrano chi va su e chi viene giù.»

Arrivarono in vista delle scale di legno che conducevano sui rami degli alberi. Due giovanotti, entrambi con uniformi verdi contrassegnate da una foglia di vallen ricamata sul petto, si trovavano in fondo alle scale, facevano domande alle persone e consentivano loro di salire oppure le mandavano via.

«È lui», disse Nightshade, puntando il dito. «È uno dei Prediletti.»

«Quale dei due?» domandò Gerard, scrutando il kender. «Lì ci sono due giovanotti. Quale dei due è il Prediletto?»

«Quello con i capelli rossi e ricci e le lentiggini», rispose prontamente Nightshade.

«Quello è Cam, giusto», disse Gerard con un sospiro. «Sia dannato nell'Abisso e ritorno!»

«Mi dispiace», disse Nightshade. «Ha davvero un sorriso simpatico. Deve essere stato un bravo ragazzo.»

«Lo è», disse malinconicamente Gerard, «o meglio lo era. E voi, fratello? Potete verificare l'affermazione del kender?».

«Se Nightshade dice che lui è uno dei Prediletti, io lo prendo in parola», rispose Rhys.

«E Atta?» domandò Gerard.

Tutti guardarono giù verso la cagna, che stava in allerta al fianco di Rhys, e tutti poterono vedere che il suo sguardo era fisso sulla giovane guardia dai capelli rossi che chiacchierava e rideva con due ragazze. Nel petto della cagna rimbombò un ringhio cupo. Un angolo del labbro le si arricciò.

«È d'accordo con Nightshade», disse Rhys.

Gerard aveva lo sguardo torvo. «Perdonatemi, fratello, ma mi chiedete di fidarmi della parola di un kender e del ringhio di un cane. Mi sentirei meglio se sentissi la vostra opinione. Io conosco il giovane Cam, e conosco i suoi genitori. Sono brava gente. Se devo arrestarlo, voglio sapere con certezza se è uno di questi Prediletti.»

Rhys rimase immobile. «Io non sono affatto sicuro che mi piaccia questa cosa, sceriffo. Che genere di trappola proponete di predisporre?»

Gerard non rispose. Invece indicò con un gesto il punto in cui il giovane Cam chiacchierava e rideva con le due donne.

«Forse si sta mettendo d'accordo per incontrare una di quelle ragazze stasera, fratello.»

Rhys esitò ancora, poi disse: «Portate via Atta. Se mi vede andare vicino a uno dei Prediletti, potrebbe attaccarlo. Ci rivediamo alla taverna».

Quando Atta scomparve alla vista, Rhys strinse il bastone e si avvicinò alle scale. Sapeva che cosa avrebbe scoperto. Né Nightshade né Atta si erano mai sbagliati in precedenza. Si diresse verso il giovanotto, proprio mentre questi e le giovani donne scoppiavano a ridere.

Vedendo arrivare Rhys, Cam smise di civettare e passò a svolgere il suo dovere.

«Buon pomeriggio, fratello», disse, rivolgendo a Rhys un sorriso accattivante. «Che affari avete lì sopra?»

Rhys guardò dritto negli occhi verdi del giovane.

Non vide *luce,* soltanto ombre: ombre di speranza inappagata, ombre di un futuro che non sarebbe mai arrivato.

«State poco bene, fratello?» domandò Cam, poggiando premurosamente la mano sul braccio di Rhys. «Non avete un bell'aspetto. Forse dovreste sedervi qui all'ombra e riposare. Posso portarvi un po' d'acqua...»

«Grazie», disse Rhys, «ma non sarà necessario. Riposerò un momento qui dove fa fresco».

Diversi rivenditori avevano sistemato bancarelle accanto alle scale del ponte per approfittare del traffico pressoché costante. Fra questi vi era un intraprendente venditore di pasticci di carne, che aveva predisposto tavoli e panche a beneficio dei clienti. Le due giovani donne con cui parlava Cam dovevano vendere nastri sulla loro bancarella, ma al momento erano impegnate più a ridacchiare che a commerciare.

«Accomodatevi pure, fratello», disse Cam, e ritornò alla conversazione con le giovani donne.

Ignorando le occhiate torve e i commenti mordaci del venditore di pasticci di carne, a cui non piaceva che i clienti non paganti occupassero spazio ai tavoli, Rhys si sedette sulla panca e ascoltò la conversazione di Cam con le due ragazze. Non dovette ascoltare a lungo. Una si accordò per incontrare Cam quella sera stessa.

Rhys si alzò in piedi e si avviò, con grossa soddisfazione del venditore di pasticci di carne, il quale si diresse rapidamente nel punto in cui era rimasto seduto quel monaco scarmigliato e spolverò la panca.

6

Rhys trovò Gerard e Nightshade in piedi fuori della taverna in compagnia di due persone, entrambe sconosciute a Rhys.

«Ebbene, fratello?» domandò Gerard.

Rhys non ebbe bisogno di rispondere. Gerard capì dall'espressione sul volto di Rhys che le notizie non erano buone. Imprecò e rabbiosamente con la punta dello stivale scalciò una zolla di terra.

«Il giovanotto si è accordato per incontrarsi con una delle ragazze stasera in un luogo chiamato Panorama di Flint, un'ora dopo l'imbrunire», riferì Rhys.

«Possiamo parlare della questione più tardi. Dimenticate che io aspetto il piacere di una presentazione, sceriffo», disse la donna sconosciuta.

«Sua Signoria Jenna, presidente del Conclave dei Maghi», disse Gerard, «e questo signore è Dominique Helmsman, guerriero devoto a Kiri-Jolith. Il fratello Rhys Mason, ex monaco di Majere».

«*Ex* monaco?» ripeté Sua Signoria Jenna inarcando le sopracciglia.

Donna in avanti con gli anni, Sua Signoria Jenna era ancora attraente, ancora in grado di affascinare. Aveva occhi grandi e luminosi; le linee sottili attorno agli occhi sembravano svanire alla luce del loro splendore. Indossava una veste di velluto rosso decorata d'oro e d'argento. Alle dita scintillavano dei gioielli. I borsellini che portava alla cintola erano del cuoio più fine, dipinti a mano con fiori e animali fantastici. Al collo le pendeva una catena d'oro con un bellissimo smeraldo. Sua Signoria Jenna non era soltanto uno dei maghi più potenti di Ansalon, ma anche uno dei più ricchi.

«Non ho mai incontrato prima d'ora un "ex" monaco di Majere», proseguì maliziosamente, «e voi dovete spiegarmi perché la vostra veste è di una tonalità di verde piuttosto insolita».

Rhys si inchinò ma rimase in silenzio.

«Il fratello Mason ha incontrato favore agli occhi di Zeboim», disse Gerard.

«Non troppo favore, direi», disse Sua Signoria Jenna, scrutando divertita la veste verde mare di Rhys.

«Siete fortunato ad avere la considerazione di Zeboim, fratello.» Dominique Helmsman si fece avanti porgendo la mano. «Molto meglio avere la Strega del Mare a favore che contro, come la mia gente sa bene.»

Non serviva che Dominique chiamasse per nome la sua gente. Il suo cognome, «timoniere», e la pelle nera come l'inchiostro lo proclamavano ergothiano, una razza di costruttori navali e marinai che viveva sull'isola di Ergoth nella parte occidentale di Ansalon.

Poiché Ergoth era un'isola e la sua gente dipendeva dal mare per vivere, gli ergothiani innalzavano numerosi templi a Zeboim ed erano fra i suoi seguaci più devoti. Così perfino un ergothiano guerriero devoto a Kiri-Jolith, dio della luce, poteva proclamare il suo rispetto per la tenebrosa e capricciosa dea del mare senza sentirsi in conflitto.

Rhys aveva sentito parlare di questi paladini di Kiri-Jolith, dio della guerra giusta, anche se prima d'ora non ne aveva mai incontrato nessuno. Dominique sembrava avere circa trentacinque anni. Era alto e muscoloso; aveva un bel viso, anche se pareva piuttosto severo e inavvicinabile, come stesse continuamente riflettendo sul lato serio della vita. Portava una sopravveste bianca e marrone con un emblema a testa di bisonte, simbolo di Kiri-Jolith, sopra una cotta di maglia luccicante. I capelli neri erano raccolti in un'unica treccia che gli pendeva sulla schiena, come era usanza tra la sua gente. Portava la spada lunga, che era l'arma sacra al dio, allacciata attorno alla vita dentro un fodero su cui erano incisi simboli sacri. Il cavaliere non teneva mai la mano lontano dalla spada. Da questo e da altri segni (un guaito di Nightshade) Rhys giudicò che la spada fosse un oggetto sacro e benedetto dal dio.

«Sono onorato di conoscervi entrambi.»

Rhys si inchinò di nuovo verso la signora maga e poi verso il guerriero devoto. Drizzandosi, rimase a guardarli, col bastone in mano. Atta, ben addestrata, sedeva tranquillamente al suo fianco. Rhys si vedeva nei loro occhi: un monaco alto, troppo magro, con addosso una veste stazzonata di un deplorevole colore verde. I suoi unici beni preziosi: un cane bianco e nero e un semplice bastone di legno. Il suo unico compagno: un kender che si succhiava tristemente le dita scottate. Nightshade aveva commesso l'errore di cercare di esaminare la spada sacra di Dominique.

Rhys non poteva fare una colpa a queste due persone importanti perché nutrivano dubbi su di lui, anche se erano troppo educate per darlo a vedere.

Sua Signoria Jenna ruppe il silenzio che incominciava a farsi imbarazzante.

«È un mistero piuttosto carino questo che ci avete messo sotto gli occhi, fratello Rhys Mason. Il signor sceriffo ci ha detto qualcosa di questi cosiddetti "Prediletti di Chemosh". Trovo affascinante questo suo racconto, specialmente l'idea che non possano essere annientati.» Fece un sorriso di condiscendenza. «Almeno da un monaco e da un kender mistico.»

«Io non ho niente contro i mistici», soggiunse Dominique con tono serio e severo, «né contro i kender. È solo che i vostri poteri di affrontare i morti viventi sono comprensibilmente limitati».

«Si è infuriato solo perché ho toccato la sua stupida spada»,

ringhiò Nightshade. Rivolse al paladino un'occhiata malevola. «È tutta colpa di Atta. Non mi teneva d'occhio. Osservava loro. Non credo che le piaccia nessuno dei due, specialmente la maga.»

Rhys aveva notato che Atta si teneva lontano da Sua Signoria Jenna. La cagna non ringhiava, come avrebbe fatto con uno dei Prediletti, ma si premeva forte contro Rhys e guardava con sospetto la maga.

Sua Signoria Jenna non avrebbe dovuto udire quelle parole, ma con un'alzata di spalle dimostrò di averle udite. «Ha ragione. Non le piaccio. I cani ce l'hanno con me, temo.»

«Mi dispiace, Vostra Signoria...» esordì Rhys.

«Oh, non scusatevi!» Jenna sorrise. «Quasi tutti i cani trovano difficile stare attorno ai maghi. Credo che dipenda dai componenti di incantesimi che portiamo con noi: guano di pipistrello, bulbi oculari di tritone, code di lucertola essiccate. Ai cani non piace l'odore. I gatti, invece, sembrano non badarci. È un motivo per cui i maghi tendono a utilizzare i felini come famigli, immagino.»

Gerard si schiarì la voce. «È tutto molto interessante, ma voi due avete fatto un lungo viaggio e ci sono cose di cui dobbiamo discutere...»

«Giustissimo, sceriffo», disse bruscamente Sua Signoria Jenna. «Ritorniamo alla questione. Dei cani possiamo parlare in un altro momento. Io ho una camera alla taverna. Possiamo parlare lì con maggiore agio e riservatezza. Fratello Mason, se volete porgermi il braccio per sostenere i miei deboli passi, ve ne sarò grata.»

Sua Signoria Jenna fece scivolare la mano ingioiellata sottobraccio a Rhys. I suoi passi non erano più vacillanti di quelli di Atta. Era evidentemente una donna abituata a essere obbedita, però, e Rhys fece come richiesto.

Sua Signoria Jenna trasse a sé Rhys e poi si guardò dietro le spalle vedendo Atta che trotterellava accanto a Nightshade.

«Gerard si è profuso in lodi per questa vostra cagna meravigliosa, fratello. È addestrata per radunare sia le pecore sia i kender, a quanto capisco.»

«Principalmente pecore, Vostra Signoria», disse Rhys con un sorrisetto.

«È stata addestrata a questo compito fin da cucciola?»

«È nata per questo, si potrebbe dire», rispose Rhys. «Entrambi i suoi genitori erano esperti cani pastori.»

«Il motivo per cui domando della cagna non è solo per oziosa curiosità. Io possiedo una bottega di forniture per maghi a Palanthas e ho un tale problema con i kender! Non potete immaginare! Impiego una guardia, ma la spesa è considerevole e quelle bestioline furbe sembrano comunque essere sempre più astute di lui. Stavo pensando

che un cane potrebbe essere molto più affidabile, e certamente un cane mangia meno di questo bestione che ho assunto. Sarebbe possibile una cosa simile?»

Jenna pareva seria riguardo alla sua necessità e veramente interessata a ciò che avesse da dire Rhys. Lui immaginò che questa donna sapesse indurre per incanto gli uccelli a uscire dagli alberi di vallen, se si fosse messa in testa di farlo, e non soltanto mediante l'uso della magia. Era pure estremamente pericolosa. In quanto presidente del Conclave dei Maghi, Jenna era a capo della magia divina di Ansalon, una magia che era mancata per anni con l'assenza degli dèi ed era ritornata soltanto di recente. Quella donna era una forza potente in questo mondo e Rhys le vedeva quella potenza negli occhi: un tremolio di fuoco che ardeva senza fiamma in profondità sotto una superficie liscia e placida, un fuoco che parlava di battaglie micidiali combattute e vittorie conseguite ma soltanto a grande prezzo.

Rhys disse educatamente che senza dubbio un cane poteva venire addestrato a eseguire quel compito, però (diversamente da quanto aveva fatto con Gerard) non si offrì di eseguire lui stesso l'addestramento. Dopo avere esaurito l'argomento, mentre salivano le scale che conducevano ai piani superiori della taverna, Jenna presentò le proprie scuse.

«Veramente non intendevo offendervi quando ho detto che a voi e al kender manca la potenza per affrontare questi Prediletti, fratello. Temo di avervi insultato.»

«Forse appena un po'», rispose lui.

«Me ne sono accorta.» Jenna gli diede una pacca sul braccio. «Io ho una spiacevole mancanza di tatto, come mi è stato detto spesso. O forse, come la vostra cagna, a voi non piace il fetore della magia.»

Ammiccò verso di lui.

Rhys non sapeva che cosa dire. Era confuso per il modo in cui la donna sembrava penetrargli nel profondo della sua anima e vedere che cosa ci fosse dentro di lui.

«A ogni modo», proseguì Jenna, prima che lui potesse raccattare qualche scusa, «spero che mi perdonerete. Ecco la mia camera. Attento, fratello!» disse con decisione Jenna, sollevando la mano con un gesto protettivo. «Non toccate la maniglia della porta. Fareste meglio a stare indietro.»

Rhys indietreggiò, evitando per poco di scontrarsi con Gerard e col paladino, che salivano le scale dietro di lui, entrambi tanto immersi nella loro discussione sul famigerato fuorilegge barone Samuval, il quale si era impadronito di metà dell'Abanasinia, che nessuno dei due prestava particolare attenzione a dove stessero andando. Nightshade avanzava a passi pesanti dietro di loro, brontolando di avere saltato la cena.

Attesero tutti mentre Jenna pronunciava alcune parole nella misteriosa lingua della magia che Rhys, rinchiuso nel monastero per gran parte della sua vita, non aveva mai udito in precedenza. Gli venivano in mente zampe di ragno, ragnatele filamentose e campane d'argento. Nightshade rimase fermo a canticchiare una canzoncina e a guardarsi attorno con aria annoiata. La porta emise un breve bagliore azzurrino e poi si aprì.

«Immagino che lei pensi di impressionarci così», disse Nightshade in disparte ad Atta. «Potrei farlo anch'io... se volessi.»

La cagna, a vederla, sembrava condividere i sentimenti del kender.

«Uso sempre la magia per sbarrare la porta», spiegò Jenna mentre li faceva entrare nella camera, la quale era la più bella che la taverna potesse offrire. «Non perché io abbia granché di valore da proteggere. È solo che io sono una frana e perdo sempre le chiavi. Sono perfettamente seria quando dico di volere uno dei vostri cani», soggiunse mentre Rhys le passava accanto. «Non intendevo soltanto rendermi simpatica.»

Jenna conquistò Nightshade facendo girare un vassoio di dolciumi e offrendo loro la scelta fra una birra e un vino pallido e fresco. Quando si furono sistemati, con Nightshade stretto in un angolo da Atta, tutti si volsero verso Rhys.

«Gerard ci ha raccontato una parte della storia, fratello», disse il paladino. «Ma noi vorremmo sentirla dalle vostre parole.»

Rhys narrò con riluttanza la sua storia. Immaginò che nessuno dei due gli credesse. Non gliene faceva una colpa. Al posto loro, lui avrebbe trovato difficile digerire quella storia. Rhys si risolse di non perdere tempo a discutere con loro né a cercare di convincerli che quanto diceva lui era la verità. Se l'avessero schernito, se ne sarebbe andato. Doveva trovare Lleu. Già così aveva perso fin troppo tempo.

Né Jenna né Dominique parlarono durante il discorso di Rhys. Nessuno dei due lo interruppe. Entrambi lo osservavano con solenne attenzione. Nel punto in cui Rhys descrisse brevemente l'assassinio dei monaci, Dominique mormorò qualche parola, e Rhys si rese conto che il paladino recitava una preghiera per le anime dei fedeli di Majere. Dominique si accigliò quando udì Rhys raccontare di come avesse abbandonato Majere e trasferito la sua fedeltà a Zeboim, ma il paladino non pronunciò alcuna parola di rimprovero.

Rhys invitò apposta Nightshade a presentare la sua versione degli eventi. Rhys era giunto ad apprezzare il coraggio e la determinazione del kender e voleva chiarire che loro due erano amici e compagni. Il racconto di Nightshade fu prolungato e sconnesso. Saltava da un pensiero a un altro, per cui di quando in quando risultava incoerente. Sia Jenna sia Dominique ascoltarono con pazienza, ma talvolta Sua

Signoria Jenna fu costretta a mettersi la mano sulle labbra che le si contraevano, per impedirsi di ridere.

Quando Rhys e Nightshade non ebbero più nulla da dire, la maga e il paladino rimasero per un attimo in silenzio. Entrambi apparivano estremamente solenni. Nemmeno Gerard disse alcunché. Aspettava che parlassero loro.

Nightshade si dimenava sulla sedia, cercando di attirare lo sguardo di Rhys. Allungò la testa eloquentemente verso la porta e pronunciò col solo movimento delle labbra le parole: «Andiamocene da qui!».

Rhys scrollò il capo, e Nightshade emise un sonoro sospiro e con i tacchi scalciò le traverse della sedia.

«Ebbene, fratello», disse Jenna dopo un attimo, «è una bella storia».

Rhys piegò la testa ma non commentò.

Nightshade si schiarì la gola e disse ad alta voce: «Ehi, sento profumo di braciole di maiale. Qualcun altro sente profumo di braciole di maiale?».

Gerard si piegò in avanti sulla sedia. «Noi riteniamo di avere individuato uno di questi Prediletti. Quello che io propongo è di predisporre una trappola per lui...»

«Per "esso"», lo corresse Dominique. «Questi Prediletti sono involucri di carne, nient'altro. L'anima è riuscita a scappare, o almeno io così devotamente spero e prego.»

«Esso, allora», disse tristemente Gerard, rammentando che «esso» era stato un amico. «Predisporremo una trappola per esso. Dobbiamo cercare di cogliere Cam di sorpresa, interrogarlo.»

Jenna era scettica. «Possiamo provare a interrogare il Prediletto, ma non credo che scopriremo niente di valido. Come dice il paladino, l'anima se n'è andata. Questo qui non è altro che uno schiavo di Chemosh, senza cervello. Se lasciato vivo, commetterà altri crimini efferati nel nome del Signore dei Morti Viventi. Io penso che dovremmo annientarlo.»

«Sono d'accordo», disse con fermezza Dominique. «Anche se, da quanto ci ha detto il fratello Rhys, annientarlo potrebbe non essere facile.»

Rhys alternò lo sguardo fra l'uno e l'altra con uno stupore che si accalorò diventando una sensazione di sollievo travolgente. Gli credevano. Aveva combattuto questa battaglia terribile con soli due amici (una cagna e un kender) ad aiutarlo. Adesso aveva alleati, alleati formidabili. Adesso poteva condividere con altri almeno una parte di questo fardello insopportabilmente pesante.

Quando Gerard chiese il parere di Rhys, questi non riuscì a rispondere subito. Finalmente disse, con voce roca: «Temo di essere

d’accordo con loro, sceriffo. Lo so che questo Cam vi è noto, ma il paladino di Kiri-Jolith ha ragione. Questo essere non è più il giovanotto che conoscevate. È un mostro senza cervello e senza anima che ucciderà ancora se non viene fermato».

«È tutto molto facile a dirsi per voi tre, ma io non posso andare in giro ad assassinare i cittadini di Solace!» esclamò Gerard furiosamente. «La popolazione insorgerebbe in armi se io permettessi a una maga di ridurre in cenere il povero Cam o a un paladino di trafiggerlo con una spada sacra! La gente non vedrà in lui un mostro. Vedrà Cam, il ragazzo che ha vinto la corsa nei sacchi alla fiera l’anno scorso! Maledizione, devo riuscire a parlargli. Mi serve la prova che lui sia uno dei Prediletti. Immagino che anche voi due vogliate una prova. Voglio dire, tutti noi ci fidiamo del fratello Rhys, ma...»

Sua Signoria Jenna alzò la mano.

«Capisco, sceriffo», disse dolcemente. «Se vi serve che noi catturiamo vivo questo essere, faremo del nostro meglio per catturarlo.»

Scambiò occhiate con Dominique, per dire che dovevano accontentare quel poveretto, quindi proseguì con delicatezza: «Qual è il vostro piano d’azione per questa trappola, sceriffo?».

«Pensavo di arrestarlo quando torna a casa dopo il lavoro e poi condurlo nel mio ufficio dove potremmo tutti avere un colloquio.»

«È troppo pericoloso, sceriffo», protestò Dominique. «Non solo per voi, ma anche per i passanti innocenti. Non abbiamo idea di quale devastazione possa causare quell’essere se si sentisse costretto all’angolo.»

Gerard sospirò e si passò la mano tra i capelli gialli, facendoli sembrare un appezzamento di grano dopo un forte vento. «Ebbene, che cosa suggerite, signore?» domandò malinconicamente.

«Io ho un’idea», disse Rhys. «Il Prediletto si è accordato per incontrare questa ragazza in un luogo che qui viene chiamato "Panorama di Flint". Si trova fuori Solace, subito discosto dalla strada principale che conduce in città. È il punto più alto per chilometri attorno con una bella vista sulla città. Potremmo attendere lì il Prediletto. Poche persone percorrono la strada dopo l’imbrunire. È un luogo isolato e si trova a distanza di sicurezza dalla città.»

Sua Signoria Jenna stava annuendo.

«Un bel piano d’azione», disse Dominique.

Gerard guardò tutti a turno. «Voglio mettere in chiaro una cosa. Voi mi date prima la possibilità di parlare con Cam, da solo. D’accordo?»

«D’accordo», disse Sua Signoria Jenna, fin troppo prontamente, almeno così pensò Rhys. «Io, se non altro, sarei interessata a sentire che cosa ha da dire una di queste creature.»

Gerard grugnì. Anche se portare a Solace questi due era stata un'idea sua, chiaramente non era contento di questa situazione. Concordarono un'ora per l'appuntamento, quindi Sua Signoria Jenna, alzandosi, indicò educatamente che era ora di andarsene.

«Ho degli incantesimi da studiare», disse, soggiungendo poi, con un'occhiata di scuse a Gerard: «Non si sa mai».

«E io ho le preghiere serali al tempio», disse Dominique.

«E io ho le braciole di maiale in cucina!» gridò allegramente Nightshade.

Il kender fu il primo a uscire dalla porta e a scendere le scale. Atta, dopo un'occhiata a Rhys, ricevette il permesso di accompagnarlo. Il paladino li seguì, e Sua Signoria Jenna chiuse e sbarrò la porta, lasciando soli assieme Gerard e Rhys.

«Davvero non mi piace questa cosa!» mormorò Gerard. «Lo so... ho portato io qui questi due per aiutarci a fermare i Prediletti, ma non sapevo che fosse Cam! Ho visto crescere quel ragazzo. Quando io sono stato assegnato qui prima della Guerra delle Anime, Cam era sempre a ronzare attorno alla caserma. Tutto quello che sapeva dire era che desiderava diventare cavaliere. Gli ho insegnato a usare la spada. Possono dire tutto quello che vogliono, che questo mostro non è lui, ma ha il suo sorriso, la sua risata...»

Gerard interruppe la propria invettiva. Guardò Rhys, emise un sospiro mesto e di nuovo si passò la mano fra i capelli.

«Siete in una posizione difficile, sceriffo», disse con tranquillità Rhys. «Farò quello che posso per aiutarvi.»

«Grazie, fratello», rispose con gratitudine Gerard. «Sapete, talvolta vorrei essere nato kender. Niente preoccupazioni. Niente affanni. Niente responsabilità. Null'altro che braciole di maiale. Ci vediamo stasera, fratello. Vi chiederei di dire una preghiera, ma già così abbiamo dèi fino sopra gli occhi.»

Corse giù per le scale, affrettandosi per compiere il suo dovere. Rhys lo seguì con maggiore lentezza. Pensava con rammarico a quella sensazione di sollievo che aveva provato.

Non era durata a lungo.

7

Il Panorama di Flint era situato in cima a una collina prospiciente Solace. Gerard e la sua squadra si radunarono presso il macigno dove, secondo la leggenda locale, il famoso Eroe delle Lance Flint Fireforge si era fermato per riposare in quella notte fatidica in cui una donna delle pianure e un bastone di cristallo azzurro avevano recato la notizia del ritorno dei veri dèi, ed era incominciata la Guerra delle Lance.

La vista era spettacolare. Il fumo dei fuochi per cuocere le cibarie si librava pigramente nell'aria. I raggi del sole morente luccicavano arancioni sul lago Crystalmir e scintillavano sulle finestre dalle vetrate a diamante della Taverna dell'Ultima Dimora, uno dei pochi edifici visibili attraverso il denso fogliame degli alberi di vallen.

«È splendido», disse Sua Signoria Jenna, guardandosi attorno. «Tanta pace e tranquillità. Qui il passato sembra molto vicino. Ci si potrebbe quasi aspettare che il vecchio nano arrivasse oltre la collina, assieme al suo amico kender. Loro avrebbero diritto più di noi di sostare qui.»

«Abbiamo già abbastanza problemi con i morti viventi senza che voi evochiate altri fantasmi, Vostra Signoria», disse Gerard. Era inteso in senso scherzoso, ma in quell'atmosfera tesa fece cilecca. Non rise nessuno. «Faremmo meglio a prendere posizione, prima che cali la notte.»

Lasciarono la strada e il macigno del vecchio nano ed entrarono nel limitare della foresta che ricopriva il fianco della collina. Camminarono in mezzo ad abeti e querce, aceri e noci, fermandosi quando Gerard ritenne che non potessero essere visti dalla strada, però la strada era ancora visibile.

«Abbiamo un po' di tempo prima dell'orario di arrivo di Cam», disse Gerard.

Aveva compiuto la camminata in un silenzio mesto e malinconico, punteggiato di quando in quando da lievi sospiri interiori. A Rhys doleva il cuore per il suo amico, ma sapeva fin troppo bene che non poteva dirgli nulla che potesse apportargli un qualche conforto.

«Ho portato una coperta per evitare l'umidità.» Gerard srotolò una coperta e la stese su un letto di aghi di pino morti. «Tanto vale stare comodi intanto che aspettiamo.»

Fece un gesto verso la coperta con brusca galanteria. «Vostra Signoria Jenna, prego accomodatevi.»

«Grazie, sceriffo», rispose Jenna con un sorriso. «Ma non sono più agile come a vent'anni. Se mi siedo su quella coperta, ci vogliono tre nani di fosso e un apparecchio infernale degli gnomi per rimettermi in

piedi. Se nessuno ha obiezioni, io prenderei possesso di questo tronco d'albero.»

Sedendosi su un ceppo di quercia, Jenna si lisciò le vesti e depose con cura a terra ai suoi piedi una lanterna che aveva portato con sé. La lanterna era piccola e delicata, fatta di vetro soffiato a mano e incastonata di argento lavorato a formare una filigrana intricata. All'interno ardeva una candela con una fiamma bianco-azzurra.

«Vedo che ammirate la mia lanterna, fratello», disse Jenna, notando Rhys guardare la lanterna con evidente curiosità. «Avete occhio per la bellezza. E per il valore. La lanterna è molto antica. Risale all'epoca dei Re-Sacerdoti.»

«È splendida», concordò Rhys. «Più bella che utile, si direbbe. Emette soltanto una luce fioca.»

«Non ha lo scopo di illuminare il buio, fratello», ridacchiò Jenna. «Scherma la fiamma che io uso per la mia magia. La lanterna stessa è magica, vedete. Perfino questo pezzetto di candela, una volta collocato dentro la lanterna, arderà per ore di fila. La fiamma non può essere spenta né soffiando né bagnandola, nemmeno se io venissi sorpresa da un ciclone o cadessi in mare. Potete esaminarla più da vicino, fratello. Prendetela su, se volete. Non morde.»

Rhys si accovacciò. Malgrado quanto aveva detto la donna, lui non prevedeva di provare a toccarla. «Una reliquia risalente alla Terza Era deve essere di valore immenso.»

«Se la vendessi, con i ricavi potrei probabilmente acquistare mezza Solace», affermò Jenna.

Rhys alzò lo sguardo verso di lei. «Eppure qui stanotte mettete a rischio un oggetto tanto prezioso.»

Jenna lo osservò attentamente. Rhys notò come le linee sottili attorno agli occhi di lei avessero l'effetto di intensificare il suo sguardo, concentrandolo, come la luce del sole che brillasse attraverso un prisma.

«O voi non capite la natura grave di questa minaccia, fratello, oppure immaginate che non la capisca io», disse bruscamente Jenna. «Io non sono qui in quanto Jenna, amica di lunga data di Palin Majere. Io sono qui nella mia qualità di presidente del Conclave dei Maghi. Subito dopo il mio ritorno presenterò al Conclave una relazione completa, poiché dobbiamo decidere il modo migliore per affrontare questa crisi. Lo stesso vale per il nostro paladino devoto. Lui presenterà relazioni ai sacerdoti e ai chierici di tutti gli dèi della luce, così come alla riunione del Consiglio dei Cavalieri di Solamnia. Questa per noi non è un'escursione tra kender, fratello. Io e Dominique siamo venuti armati per la battaglia. Portiamo con noi le armi migliori che abbiamo a disposizione.»

«Chiedo scusa, Vostra Signoria», disse a bassa voce Rhys. «Non

intendevo mancarvi di rispetto.»

Doveva esserne grato. Era quello che voleva, eppure adesso si sentiva fortemente imbarazzato. Da un lato, era soddisfatto perché almeno il mondo avrebbe saputo di questa minaccia. Dall'altro lato, la paura poteva condurre a inquisizioni, torture, persecuzioni di innocenti. Il rimedio poteva essere di gran lunga peggiore del male.

«Nel bene o nel male, la questione adesso non è più nelle vostre mani, fratello», disse Sua Signoria Jenna, indovinando i pensieri di lui. «Oh, no, così no, signore!»

Tirò via una manina, appartenente a Nightshade, che si stava avvicinando alla lanterna. «Guardate laggiù. Mi pare di vedere un poltergeist vagare attorno alla base di quella quercia.»

«Un poltergeist?» disse emozionato Nightshade. «Dove?»

«Laggiù», indicò Jenna. «No, più a sinistra.»

Nightshade corse via all'inseguimento, con Atta che lo tallonava con aria dubbiosa.

Jenna si rivolse di nuovo a Rhys. «Dovete promettermi di tenere quel kender lontano da me quanto umanamente possibile. A proposito, sa davvero parlare con i morti?»

«Sì, signora. L'ho visto io stesso.»

«Straordinario. Una volta o l'altra dovete portarmelo in visita a Palanthas. Ci sono diverse persone morte con cui io vorrei mettermi in contatto. Uno di loro aveva in suo possesso un libro di incantesimi che si ritiene scritto da mio padre, Justarius. Ho cercato di comprarlo da lui, ma quel vecchio sciocco ha detto che se lo sarebbe portato nella tomba piuttosto che vendermelo. A quanto pare ha fatto così, perché io dopo la sua morte gli ho perquisito la casa e non sono riuscita a trovarlo.»

Jenna guardò il cielo. «Lunitari sarà piena stanotte. Ottimo per gli incantesimi.» Fissò Rhys con i suoi occhi prismatici. Aveva l'espressione seria, il tono grave. «Io e il paladino affronteremo il Prediletto, fratello. Voi tenete d'occhio il nostro amico sceriffo.»

Parlando diede un'occhiata a Gerard. «Non bisogna consentirgli di interferire nel nostro operato. Se lo fa, io non sarò responsabile delle conseguenze. Adesso lasciatemi sola, fratello. Voglio ripassare ancora una volta i miei incantesimi.»

Chiuse gli occhi e giunse le mani in grembo.

«Nessuna traccia di poltergeist», disse Nightshade, di ritorno; pareva deluso.

Rhys condusse via il kender allontanandolo sia da Sua Signoria Jenna sia da Dominique, anche se il paladino non avrebbe notato nemmeno cento kender. Dominique era fra loro col corpo, non con lo spirito. Equipaggiato con un'armatura completa e un elmo d'acciaio, indossava la cotta d'arme contrassegnata dal simbolo di Kiri-Jolith.

Era inginocchiato a terra, con la spada davanti a sé. Gli occhi gli brillavano di sacro fervore mentre lui mormorava le parole di una preghiera, chiedendo al suo dio di dargli forza nell'ora della prova imminente.

Il fresco vento serale scendeva dalle montagne, raccoglieva foglie secche e le mandava a percorrere la strada deserta sfiorandola e frusciando. Quello stesso vento fresco soffiava nel vuoto dell'anima di Rhys mentre lui guardava il cavaliere pregare.

«C'è stata un'epoca in cui io conoscevo una fede così», disse fra sé sottovoce.

Seguace di Zeboim, avrebbe dovuto invocare l'aiuto della sua dea nell'ora della prova. Non pensava però che la signora approvasse granché i suoi compagni, per cui non la infastidì. Il compito di Rhys, per come lo vedeva lui, era accertarsi che tutti ne venissero fuori relativamente illesi, compreso (per amore di Gerard) quell'essere disgraziato che era stato un giovanotto di buon cuore e amante del divertimento.

Gerard vagava inquieto sotto gli alberi, tenendo d'occhio la strada. Si teneva a una certa distanza dal resto del gruppo, rendendo evidente che non volesse compagnia. Rhys guardò indietro e vide Nightshade inerpicarsi di nuovo per andare a guardare la lanterna, e si affrettò a suggerire che lui, Atta e il kender giocassero a «sasso, tela, forbici.»

Nightshade aveva di recente insegnato ad Atta a praticare questo gioco che richiedeva a ciascun giocatore di scegliere in tre turni se essere «sasso» (pugno chiuso), «tela» (mano aperta) o «forbici» (due dita). Il vincitore veniva stabilito nel modo seguente: il sasso schiaccia le forbici; la tela avvolge il sasso; le forbici tagliano la tela.

Atta metteva la zampa sul ginocchio del kender, e Nightshade interpretava l'azione secondo quanto a suo parere intendesse la cagna, per cui a turno Atta poteva essere «tela» che avvolgeva il sasso o «forbici» che tagliavano la tela.

«Tutti sono così seri», osservò Nightshade. «Atta ha le forbici, Rhys. Tu hai la tela, per cui perdi. Io ho il sasso, Atta. Anche tu perdi. Mi dispiace. Forse la prossima volta vincerai tu.» Diede alla cagna una pacca per alleviarle i sentimenti feriti. «Ho visto riunioni più vivaci in cimitero. Davvero credi che siano in grado di ucciderlo?»

«Zitto, abbassa la voce», avvertì Rhys, dando un'occhiata a Gerard. «Noi abbiamo già combattuto contro i Prediletti. Che pensi delle loro possibilità?»

Nightshade rifletté. «So che la maga non considera granché le mie capacità magiche, e che il guerriero devoto guarda di traverso il tuo bastone. Se vuoi il mio parere, non credo che loro se la caveranno molto meglio. Atta! Hai vinto tu! La tela per asciugare i piatti ci batte

tutti e due!»

Il sole era tramontato. Il cielo era illuminato da un giallo pallido che si fondeva con un azzurro tremolante, il quale si scuriva fino a un nero illuminato da stelle oltre le montagne. La luna rossa mandava un luccichio arancione nel riverbero del tramonto. La fiammella della lanterna di Jenna appariva molto più luminosa adesso che l'oscurità li circondava.

Jenna sedeva immobile, tenendo gli occhi chiusi e compiendo con le mani movimenti elaborati nel fare le prove degli incantesimi. Dominique aveva terminato le preghiere. Si alzò rigidamente dalla posizione inginocchiata e con riverenza rinfoderò la spada.

Il silenzio della notte fu rotto da Gerard.

«Cam sta arrivando quassù! Nightshade! Ho bisogno di te! Vieni con me. No, il cane resta qui.»

Nightshade balzò in piedi e partì con Gerard. Rhys si alzò. Con una parola e un colpetto sulla testa tenne Atta al proprio fianco.

Con l'espressione calma e concentrata, Sua Signoria Jenna si spostò da sotto i rami degli alberi verso una chiazza di luce lunare rossa. Sollevò il viso verso la luna e sorrise, come crogiolandosi sotto i raggi benedetti. Dominique la raggiunse e sussurrò qualcosa. Jenna annuì in silenzio per dirsi d'accordo. Infilando la mano in uno dei suoi borsellini, ne estrasse un oggetto e se lo tenne stretto in mano. Dominique si allontanò per prendere posizione a una certa distanza da lei, tenendola però in vista.

I due avevano elaborato segretamente la loro strategia, si rese conto Rhys, probabilmente senza curarsi di parlarne con Gerard.

Rhys strinse forte il suo emmide.

Gerard e Nightshade si trovavano assieme accanto al macigno.

«Eccolo lì», disse Gerard e mise la mano sulla spalla di Nightshade.

Un giovanotto saliva energicamente la collina. Non era possibile confonderlo, poiché recava una fiaccola per rischiararsi il cammino, e la luce del fuoco gli brillava vivida sui capelli rossi.

«Guardalo bene, Nightshade», disse Gerard. «Guardalo bene *dentro.»*

«Mi dispiace, sceriffo», disse Nightshade. «Lo so che cosa volete che io veda, ma non c'è. Dentro di lui non c'è niente. Non più.»

A Gerard si accasciarono le spalle. «Va bene. Torna indietro e resta con Rhys.»

«Posso aiutarvi a parlare con lui», si offrì Nightshade, sentendosi spiaciuto per l'amico. «Io sono bravo a parlare con i morti.»

«Torna... indietro e basta», ordinò Gerard. Gli si contrasse un nervo nella mascella.

Nightshade corse via.

«Cam sta arrivando», riferì, soggiungendo tristemente: «Più morto di lui non c'è nessuno».

Jenna e Dominique si scambiarono occhiate.

«Nightshade», disse Rhys, chinandosi per sussurrare all'orecchio del kender, «io vado da Gerard».

«Vengo con te...»

«No», disse Rhys. Il suo sguardo si diresse verso Jenna e il paladino. «Credo che tu debba restare qui.»

Dominique pose la mano sull'impugnatura della spada, estraendola parzialmente dal fodero. L'arma prese a brillare di una misteriosa luce bianca.

«Hai ragione. Ho ancora vesciche alle dita.» Nightshade scrutò fra i rami degli alberi. «Da lassù avrò un'ottima visuale dell'azione, e posso lo stesso creare i miei incantesimi, se hai bisogno di me. Dammi una spinta, vuoi?»

Rhys issò il kender verso i rami più bassi del noce. Nightshade si arrampicò di ramo in ramo e ben presto scomparve alla vista.

Rhys procedette silenzioso, muovendosi senza rumore fra le ombre. Atta gli camminava a fianco a passi felpati, e le sue chiazze di pelo bianco assumevano un colore roseo sotto la luce lunare rossa. Né Jenna né Dominique prestarono attenzione a Rhys.

«Ecco, fratello, prendete la fiaccola», disse Gerard, porgendo a Rhys la luce accesa. «Adesso tornate indietro.»

«Penso di dovere restare con voi», disse Rhys.

«Ho detto di tornare indietro, monaco!» si infuriò Gerard. «È mio amico. Ci penso io.»

Rhys nutriva seri dubbi, ma fece come gli era stato ordinato, tornando indietro e mettendosi nell'ombra.

«Chi va là?» gridò Cam, sollevando la fiaccola. «Sceriffo? Siete voi?»

«Sono io, Cam», disse Gerard.

«Che cosa, per l'Abisso, ci fate qui?» domandò Cam.

«Ti aspetto.»

«Perché? Adesso sono fuori servizio. Sono libero di fare ciò che mi pare», ribatté Cam, irritato. «Se proprio volete saperlo, sono qui per incontrare una persona, una ragazza. Pertanto vi auguro una buona notte, sceriffo...»

«Jenny non verrà, Cam», disse tranquillamente Gerard. «Ho detto di te a suo padre e a sua madre.»

«Detto che cosa?» lo provocò Cam.

«Che tu hai giurato fedeltà a Chemosh, Signore della Morte.»

«E anche se fosse?» domandò Cam. «Solace è una città libera, così almeno continua a dire quel vecchio babbeo di un sindaco. Io posso

adorare qualunque dio io preferisca...»

«Sbottonati la camicia, figliolo», disse Gerard.

«La camicia?» Cam rise. «Che c'entra la mia camicia?»

«Accontentami», disse Gerard.

«Accontentatevi da solo», disse sgarbatamente Cam. Girandosi, il giovanotto prese ad allontanarsi.

Gerard allungò la mano, afferrò la camicia di Cam e vi diede uno strattone.

Cam si voltò di scatto, col viso lentigginoso contorto per la furia, e i pugni serrati. L'apertura della camicia si spalancò.

«Che cos'è quello?» domandò Gerard, puntando il dito.

Cam abbassò lo sguardo su un marchio a fuoco sul lato sinistro del petto. Sorrise, quindi lo toccò con riverenza con le dita. Tornò a guardare Gerard.

«Il bacio di Mina», disse dolcemente Cam.

Gerard sobbalzò. «Mina! Come fai a conoscere Mina?»

«Non la conosco, ma vedo continuamente il suo volto. Questo è ciò che chiamiamo il marchio del suo amore per noi. Il bacio di Mina.»

«Cam», disse Gerard, con l'espressione grave. «Figliolo, sei proprio nei guai, più di quanto tu possa mai immaginare. Io voglio aiutarti...»

«No, non è vero», ringhiò Cam. «Voi volete ostacolarmi.»

Rhys aveva udito in precedenza quelle parole, o qualcosa di molto simile.

Lui mi avrebbe ostacolato... Le parole di Lleu, pronunciate quando il fratello di Rhys era in piedi sopra il cadavere del Maestro. E poi vi era il povero marito di Lucy, fatto a pezzi. Forse anche lui aveva cercato di ostacolarlo.

«Adesso ascoltami, Cam...»

«Gerard!» gridò Rhys. «Attento!»

L'avvertimento giunse troppo tardi. Cam si tuffò in avanti, puntando con le mani verso la gola di Gerard.

L'attacco colse Gerard completamente alla sprovvista. Lo sceriffo annaspò alla ricerca della spada, ma non ebbe il tempo di estrarla prima che le mani del giovane gli si serrassero attorno al collo con una forza tale da schiacciargli le ossa.

Invocando Kiri-Jolith, Dominique corse in soccorso dello sceriffo. La sua spada fiammeggiava di sacro zelo. Anche Rhys correva, ma il Prediletto possedeva una stretta forte come la morte e altrettanto implacabile. Gerard sarebbe morto, con la trachea schiacciata, prima che Dominique o Rhys potessero raggiungerlo.

Un corpicino peloso bianco e nero sfrecciò accanto a Rhys. Atta si lanciò in aria e si scagliò contro gli uomini che lottavano a corpo a corpo. Si schiantò con il corpo contro di loro, facendo finire a terra sia Cam sia Gerard e costringendo Cam a mollare la presa sulla sua

vittima.

Gerard rotolò sulla schiena, ansimando alla ricerca di aria.

Cam combatteva con la cagna, che lo attaccava ferocemente e facendo scattare i denti cercava di mordergli la giugulare.

«Monaco, richiamate il vostro cane!» gridò Dominique.

«Atta!» urlò Rhys. «Da me!»

La cagna era in preda a una furia sanguinaria, era intenzionata a uccidere. Il sangue del lupo che era stato suo lontano antenato le martellava negli orecchi, soffocando il comando del suo padrone.

Cam afferrò Atta per la collottola e se la staccò di dosso. Le torse il collo, quindi scagliò via quel corpo floscio.

Rhys non poteva abbandonare Gerard, che ansimava per respirare. Rhys guardò con dolore Atta. Non la vedeva molto bene, poiché si trovava al di fuori della luce della sua fiaccola. La cagna non sembrava muoversi.

Vi furono un fruscio di foglie e uno schianto, e Nightshade ruzzolò giù dalla sua postazione in mezzo ai rami.

«È conciata male, ma mi occupo io di lei, Rhys!», gridò il kender con un'esitazione nella voce.

Prese in braccio Atta e con le lacrime che gli scendevano sulle guance si mise a cantilenarle dolcemente, dondolandola avanti e indietro.

Rhys staccò a forza lo sguardo dalla cagna dirigendolo verso il confronto tra Dominique e il Prediletto. Cam era riuscito a rimettersi in piedi con rapidità sorprendente. Aveva la gola mezzo squarciata, ma dalle ferite filtrava solo una piccola quantità di sangue.

Sorrise al paladino.

«E tu chi vorresti essere? Il fantasma di Huma?»

Dominique tirò fuori un medaglione sacro che portava attorno al collo. Lo tenne davanti a Cam.

«In nome di Kiri-Jolith, ti impongo di ritornare nell'Abisso da cui sei uscito!»

«Io non vengo dall'Abisso», disse Cam. «Io vengo da Solace, e tu tirami via quella roba dal viso!»

Scaraventò di lato la mano di Dominique, facendo volare via dalla mano del paladino il medaglione sacro.

Calma e fredda, Dominique conficcò la spada nello sterno di Cam.

Cam emise un grido strozzato. Fissò incredulo la spada sepolta fino all'impugnatura nel suo petto.

Dominique strattonò via la lama macchiata di sangue. A Cam cedettero le gambe. Cadde in ginocchio, quindi si rovesciò in avanti e rimase steso immobile.

«Sia benedetto Kiri-Jolith», disse con riverenza Dominique e fece per rinfoderare la spada.

Cam sollevò la testa.

«Ehi, tu, Huma. Hai sbagliato il colpo!»

Dominique barcollò all'indietro, lasciando quasi cadere la spada per lo stupore. Riavendosi, balzò contro il Prediletto e portò giù di taglio la spada descrivendo un arco di fuoco bianco. Il colpo staccò la testa di Cam dal collo.

Il corpo rimase a contorcersi in terra. La testa rotolò via a breve distanza, finendo col viso verso Gerard.

Lo sceriffo era riuscito a riprendere fiato.

«Cam, mi dispiace...» esordì Gerard, poi rimase senza fiato per l'orrore.

Un occhio della testa staccata ammiccò verso di lui.

La bocca si aprì e rise. Il corpo senza testa si tirò su carponi e prese a strisciare verso la testa staccata.

Gerard emise un gorgoglio. «Oh, dèi!» ansimò, con la gola infiammata. «Uccidetelo! Uccidetelo!»

Dominique fissò quel cadavere grottesco che si dimenava per terra. Sollevò la spada per colpirlo di nuovo.

«Toglietevi di mezzo!» gridò Jenna. «Tutti quanti!»

Rhys afferrò Gerard. Dominique si unì a lui e insieme mezzo trasportarono e mezzo trascinarono lo sceriffo più in profondità nella foresta.

Jenna teneva in una mano una gemma arancione luccicante e nell'altra la candela rossa ardente. Prese a cantilenare parole di magia. Sotto gli occhi ipnotizzati di Rhys, la fiamma della candela si fece sempre più grande e più luminosa, fino ad ardere con intensità tanto feroce che la luce gli fece lacrimare gli occhi.

Sotto quella luce brillante, Rhys vide uno spettacolo grottesco. Le braccia del cadavere sollevarono la testa staccata e la rimisero sul collo. Testa e corpo si fusero assieme. Cam, dall'aspetto più o meno uguale a sempre, a parte la camicia spruzzata di sangue, prese a dirigersi verso di loro.

Jenna cacciò un urlo e indicò col dito il Prediletto.

Dalla candela balzò fuori un globo di luce, che ardendo percorse l'oscurità e andò a colpire il Prediletto.

Cam urlò e chiuse gli occhi contro quel bagliore. Di nuovo cadde in ginocchio e rimase lì accovacciato, con una mano a coprirsi gli occhi e l'altra tesa in fuori come per cercare di scacciare l'incantesimo.

Rimase in quell'atteggiamento, immobile, con gli occhi chiusi contro il bagliore, finché Jenna emise un ansimo e crollò, esausta, in ginocchio. La luce vivida scomparve, come se un soffio immenso l'avesse spenta, lasciandoli in un buio tanto profondo che Rhys rimase in effetti accecato.

Dall'oscurità provenne la voce di Cam.

«Credo che me ne andrò adesso, sceriffo, a meno che non abbiate portato qualcun altro che voglia cercare di uccidermi...»

8

Gerard si scrollò di dosso Rhys che cercava di fermarlo e si alzò in piedi barcollando.

«Non sarò in grado di annientare te, o quello che resta di te», ansimò Gerard, a malapena in grado di parlare. «Ma ti metterò una guardia giorno e notte. Non farai del male a nessun altro, per lo meno non a Solace.»

Cam alzò le spalle. «Come ho detto, me ne vado comunque. Qui non c'è più niente per me.»

Il suo sguardo spaziò sull'intero gruppo. «Siete stati testimoni della potenza di Chemosh. Portate questo messaggio ai vostri maghi e ai vostri paladini devoti: io posso essere annientato, ma il prezzo del mio annientamento sarà tanto elevato che nessuno di voi avrà il coraggio di pagarlo.»

Cam fece un sorriso e un gesto allegro, quindi si girò e si allontanò. Non riprese la strada verso la città ma si diresse verso est.

«Fate qualcosa, paladino!» gridò rabbiosamente Gerard. «Dite una preghiera! Gettategli contro acqua santa. Fate qualcosa!»

«Ho fatto tutto quello che potevo, signore», rispose Dominique. «Porgetemi la fiaccola.»

Tenne la fiaccola sopra la zona dove l'erba calpestata e insanguinata contrassegnava la lotta col Prediletto, e si mise a cercare. Trovato quello che cercava, raccolse il medaglione sacro che il Prediletto gli aveva strappato di mano.

Dominique lo osservò pensosamente, quindi scrollò il capo. «Percepisco l'ira del mio dio. Percepisco anche la sua impotenza.»

Rhys si inginocchiò accanto a Jenna, che era accovacciata sulle ginocchia e fissava incredula il luogo in cui prima si trovava il Prediletto.

«State bene, Signoria?» domandò preoccupato Rhys.

«Quell'incantesimo avrebbe dovuto ridurlo in cenere», disse Jenna, sembrando stordita. «Invece...»

Tese una mano. Una poltiglia fine simile a cenere, che un tempo era stata la gemma arancione, le passò fra le dita e cadde a terra accanto a una pozza di cera rossa, tutto ciò che rimaneva della candela. Un sottile filo di fumo saliva a spirale dai resti anneriti dello stoppino.

«Vi siete scottata la mano», disse Rhys.

«Non è nulla», ribatté Jenna, affrettandosi a fare scivolare la manica sopra la mano. «Aiutatemi, fratello. Fatemi alzare. Grazie. Sto bene. Andate a trovare il vostro povero cane.»

Rhys non aveva bisogno di essere sollecitato. Andò di corsa verso

il punto in cui Nightshade sedeva sotto l'albero, tenendo stretta Atta. La cagna era immobile. Aveva gli occhi chiusi.

A Nightshade scendevano le lacrime sulle guance.

Con una stretta al cuore, Rhys si inginocchiò. Tese la mano e accarezzò la cagna.

Atta si agitò fra le braccia del kender, sollevò la testa e aprì gli occhi. Dimenò lievemente la coda.

«L'ho riportata in vita, Rhys!» disse Nightshade con voce strozzata dalle lacrime. «Non respirava, ed era stata così coraggiosa, aveva fatto del suo meglio per uccidere quell'essere, e io non potevo sopportare di pensare di perderla!»

Dovette interrompersi un attimo per mandare giù le lacrime. Anche a Rhys scendevano lacrime sul viso.

«Ho pensato a tutto questo, e a come io e lei ci siamo spartiti una braciola di maiale stasera, anche se io non volevo veramente spartirla. Mi è caduta, e lei è rapida quando si tratta di braciole di maiale. Comunque, avevo nel cuore tutto questo e ho recitato quel piccolo incantesimo che mi hanno insegnato i miei genitori, quello che ho usato per farti stare meglio quella volta che hai combattuto contro tuo fratello. Tutto quello che avevo nel cuore è come traboccato e si è riversato su Atta. Lei ha tirato su col naso e poi ha sbuffato. Quindi ha aperto la bocca e ha sbadigliato, e poi mi ha leccato il viso. Credo che mi sia rimasto sul mento un po' di grasso della braciola di maiale.»

Rhys aveva il cuore tanto gonfio che non riusciva a parlare. Ci provò, ma non vennero fuori parole.

«Sono così contento che non sia morta», proseguì Nightshade, abbracciando Atta, che gli si strofinava sul viso. «Chi mi terrebbe lontano dai guai?»

Atta si dimenò per tirarsi via dalle braccia di Nightshade. Scrollandosi tutta, si sedette sul piede di Rhys, alzando lo sguardo verso di lui e scodinzolando freneticamente. Il kender si alzò in piedi e si spolverò, quindi si deterse le lacrime e la bava della cagna. Alzò lo sguardo e trovò Sua Signoria Jenna in piedi davanti a lui, a osservarlo con meraviglia.

Jenna tese la mano... togliendosi prima tutti gli anelli.

«Chiedo scusa, Nightshade, per avervi denigrato in precedenza», disse solennemente Jenna. «Desidero stringervi la mano. Siete l'unico a cui abbia funzionato un incantesimo, stasera.»

«Grazie, Vostra Signoria Jenna, e non preoccupatevi delle denigrazioni», la rassicurò Nightshade. «Non mi hanno toccato. Io ero lassù sull'albero. Quanto al vostro incantesimo, era una meraviglia! Vedo ancora macchie azzurre danzarmi negli occhi.»

«Macchie azzurre. È servito soltanto a questo», disse mestamente Jenna. «Ho usato quell'incantesimo contro i morti viventi più volte di

quante riesca a contarne. Mai prima d'ora mi aveva tradita.»

«Per lo meno il Prediletto ammette di poter essere annientato», disse Rhys con tono pensoso.

«Già», mormorò Gerard. «A un prezzo tanto elevato che nessuno di noi potrà sostenerlo.»

«Certo che vi è un modo per annientarlo. Chemosh potrà promettere una vita eterna, ma nemmeno lui può garantire l'immortalità», affermò Dominique.

«Perché dircelo, allora?» domandò Jenna, frustrata. «Perché non tenerci all'oscuro?»

«Il dio spera di spaventarci per non farci indagare sulla questione», congetturò Dominique.

«Si prende gioco di noi», disse Gerard, facendo una smorfia mentre si massaggiava il collo dolorante. «Come un assassino che volontariamente lascia un indizio accanto al cadavere.»

Sua Signoria Jenna non pareva soddisfatta di queste risposte. «Che ne pensate, fratello?»

«Il dio sa che il suo segreto è stato svelato. D'ora in poi, ogni mago e ogni chierico di Ansalon cercheranno questi Prediletti. La notizia si diffonderà. Si scatenerà il panico. Il vicino accuserà il vicino. I genitori si metteranno contro i figli. L'unico modo per dimostrare l'innocenza di una persona sarà ucciderla. Se resta morta, non è dei Prediletti. Il prezzo per annientare queste creature sarà davvero elevato.»

«E Chemosh guadagnerà altre anime», soggiunse Nightshade. «È una cosa piuttosto scaltra.»

«Credo che voi ci sottovalutiate, fratello», disse Dominique, accigliandosi. «Noi faremo in modo che nessun innocente ne soffra.»

«Come facevano i chierici del vostro dio ai tempi del Re-Sacerdote?» disse aspramente Sua Signoria Jenna. «Oserei dire che noi maghi saremmo tra i primi a essere accusati! Lo siamo sempre.»

«Vostra Signoria Jenna», disse freddamente Dominique, «vi assicuro che opereremo in stretto contatto con i nostri confratelli delle Torri».

Jenna lo scrutò, quindi sospirò. «Non badatemi, sono soltanto stanca, e ho davanti a me una lunga notte.» Prese a infilarsi nuovamente gli anelli alle dita. «Devo ritornare al Conclave per esporre la mia relazione. È stato bello conoscervi, Rhys Mason, *ex* monaco di Majere.»

Sottolineò quella parola. I suoi occhi, brillanti sotto la luce rossa di Lunitari, sembravano sfidarlo.

Rhys non raccolse la sfida. Non le domandò che cosa intendesse dire. Temeva una risposta canzonatoria. Per lo meno così disse a se stesso.

«Anche voi, Nightshade. Possano i vostri borsellini essere sempre pieni e le celle di prigione sempre vuote. Dominique, amico mio, mi dispiace di avere parlato con tanto malanimo. Ci terremo in contatto, sceriffo Gerard, grazie per avere sottoposto alla mia attenzione questa terribile faccenda. Infine, addio a voi, signora Atta.» Jenna abbassò la mano per dare una pacca alla cagna, che si fece piccola per la paura sotto quel gesto ma acconsentì a essere accarezzata.

«Prendetevi cura del vostro padrone perduto e badate che trovi la strada di casa. E adesso, amici e conoscenti, vi auguro buona notte!»

Jenna pose la mano destra su un anello che portava al pollice sinistro, pronunciò un'unica parola e scomparve alla loro vista.

«Fiuuu!» sospirò Nightshade. «Ricordo quando l'abbiamo fatto anche noi. E tu, Rhys? Quella volta che Zeboim ci ha condotti per magia al castello del cavaliere della morte...»

Rhys posò la mano sulla spalla del kender.

Nightshade, capendo l'antifona, si zittì.

Dominique aveva ascoltato. Guardò solennemente Rhys, non gradendo che Rhys seguisse una dea malvagia. Parve sul punto di dire qualcosa quando Gerard lo prevenne.

«Una bella serata di lavoro», disse mestamente Gerard. «E tutto quello che abbiamo da far vedere è dell'erba schiacciata, qualche schizzo di sangue e della cera di candela fusa.» Sospirò. «Dovrò riferire tutto questo al sindaco. Vi sarei grato, signor Dominique, se veniste con me. Palin crederà a voi, se non a me.»

«Sarò lieto di accompagnarvi, sceriffo», disse il paladino.

«Non so che cosa lui intenda fare, naturalmente», soggiunse Gerard, mentre si incamminavano giù per la collina, «ma io gli proporrò di indire un'assemblea civica domani per avvertire la popolazione».

«Ottima idea. Potete tenere l'assemblea nel nostro tempio. Concluderemo pregando per avere forza e protezione. Manderemo messaggeri a tutti i nostri chierici, nonché a quelli di Mishakal e di Majere...»

«A proposito di Majere...» Gerard si fermò. «Dov'è fratello Rhys?»

Si girò e vide Rhys, Nightshade e Atta ancora in piedi sotto gli alberi. «Non tornate a Solace con noi, fratello?»

«Credo che resterò qui per un po'», rispose Rhys. «Lascio ad Atta la possibilità di riposare.»

«Io resto con lui», soggiunse Nightshade, anche se nessuno gliel'aveva chiesto.

«Fate come volete. Ci vediamo domattina, fratello», disse Gerard. «Grazie per il vostro aiuto di stasera, e grazie ad Atta per avermi salvato la vita. Troverà un grosso osso di manzo nella ciotola domani.»

Lo sceriffo e Dominique ripresero il cammino e i loro progetti e

presto scomparvero alla vista di Rhys.

La notte si era fatta assai buia. Le luci di Solace si erano spente. La città era scomparsa, inghiottita nel sonno. Lunitari sembrava avere perduto interesse per loro, adesso che Jenna non c'era più. La luna rossa si avvolse in un banco di nubi temporalesche e si rifiutò di tornare fuori. Cadde qualche goccia di pioggia. In lontananza rimbombò un tuono.

«Noi non torniamo a Solace, vero?» Nightshade emise un sospiro.

«Pensi che dovremmo?» domandò con tranquillità Rhys.

«Domani è giorno di gnocchi di pollo», disse Nightshade con tono ansioso. «E Atta troverebbe un osso di manzo. Ma immagino che tu abbia ragione. Hanno preso in mano la situazione le persone importanti. Noi saremmo soltanto d'impiccio. Inoltre», soggiunse, rallegrandosi, «ci saranno gnocchi di pollo dovunque capitiamo. Dove andiamo?».

«A est», disse Rhys. «Dietro al Prediletto.»

Monaco, cagna e kender si incamminarono lungo la strada proprio mentre scoppiava il temporale e incominciava a piovere.

9

Nuitari arrivò tardi al Conclave dei Maghi che era stato convocato in tutta fretta nella Torre dell'Alta Magia di Wayreth. Trovò i suoi cugini, Solinari e Lunitari, già lì. L'espressione sul volto degli dèi era arcigna e rifletteva l'espressione altrettanto arcigna sul volto dei maghi. Qualunque fosse l'argomento in discussione, non lasciava presagire niente di buono per i maghi delle varie Vesti di Ansalon, a quanto pareva.

A Nuitari bastò sentire le parole «Prediletti di Chemosh» per conoscerne il motivo. I cugini al suo ingresso lo guardarono ma non dissero nulla, non volendo perdersi niente della relazione di Jenna ai suoi colleghi.

Questa riunione dei maghi che costituivano il Conclave non era un'assemblea ufficiale. Le assemblee ufficiali del Conclave, convocate a intervalli programmati, erano pianificate con mesi di anticipo. Erano cerimonie sontuose, celebrate secondo i riti prescritti nella Sala dei Maghi della Torre. Questa riunione di emergenza era stata convocata in fretta, senza tempo da perdere in formalità, e si teneva nella biblioteca della Torre, dove i maghi avevano facile accesso ai rotoli e ai libri di consultazione risalenti ai tempi antichi. I maghi si radunarono attorno a un grande tavolo di legno; Vesti Nere sedevano accanto a Vesti Bianche sedute accanto a Vesti Rosse.

Una convocazione di emergenza da parte del presidente del Conclave è generalmente considerata una questione di vita o di morte, che richiede a ogni membro del Conclave di interrompere ciò che sta facendo e percorrere subito i corridoi della magia fino alla Torre dell'Alta Magia di Wayreth. Le sanzioni per la mancata partecipazione sono gravi e possono avere come risultato l'espulsione del mago dal Conclave.

Un antico incantesimo, noto soltanto al presidente del Conclave, permetteva al mago di emettere una simile convocazione di emergenza. Al suo ritorno a casa a Palanthas, Jenna aveva prelevato una scatola di palissandro dal suo nascondiglio nelle pieghe del tempo. All'interno della scatola vi era uno stilo d'argento. Jenna l'aveva immerso in sangue di capra e quindi aveva scritto su pelle di agnello le parole della convocazione. Aveva passato la mano sulle parole da sinistra a destra e poi da destra a sinistra e daccapo, sette volte. Le parole erano scomparse. La pelle di agnello si era raggrinzita ed era svanita.

Nel giro di pochi istanti la convocazione sarebbe apparsa a ciascun membro del Conclave sotto forma di lettere di sangue e di fuoco. Una Veste Bianca, che sonnecchiava nel suo letto, fu svegliata

dalla luce vivida di tracciati infuocati che ardevano sul soffitto della camera da letto. Una Veste Nera vide le parole materializzarsi sulla parete del suo laboratorio. Partì subito, ancorché riluttante, poiché aveva appena finito di evocare dall'Abisso un demone, che in sua assenza gli avrebbe indubbiamente spaccato il mobilio. Una Veste Rossa era impegnata a combattere i goblin quando vide le parole incise sulla fronte del suo avversario. La Veste Rossa arrivò piena di lividi e senza fiato, con le mani coperte di sangue di goblin. Il mago era stato costretto ad abbandonare un gruppo di cacciatori di goblin, che adesso si guardavano attorno perplessi e stupiti, domandandosi che ne fosse stato del loro fornitore di magia.

«Così se ne va la mia parte di bottino», mormorò prendendo posto a sedere.

«Aspetta che mio marito si svegli e veda che io non ci sono», disse la Veste Bianca al suo fianco. «Dovrò dare delle spiegazioni quando tornerò a casa.»

«Tu pensi di avere dei problemi», disse la Veste Nera, che sospirò al pensiero del caos che il demone gli stava creando nel laboratorio. Ammesso che lui ancora avesse un laboratorio.

Tutte le seccature personali furono però dimenticate quando i maghi ascoltarono sconvolti il racconto di Jenna. La maga cominciò da principio, narrando la storia di Rhys come lui gliel'aveva raccontata. Finì col malaugurato attacco al Prediletto.

«L'incantesimo che ho creato era "Sole girante"», disse loro. «Presumo che tutti voi lo conosciate bene.»

Le teste incappucciate annuirono.

«Come sapete, questo incantesimo è particolarmente efficace contro i morti viventi. Avrebbe dovuto carbonizzare quel cadavere ambulante. Invece non ha avuto su di lui alcun effetto. Il Prediletto ha riso di me.»

«Poiché sei stata tu, Jenna, a creare l'incantesimo, devo presumere che non vi sia possibilità che tu abbia commesso un errore. Che tu abbia pronunciato male una parola o abbia usato un componente magico impuro.»

Aveva parlato Dalamar lo Scuro, superiore dell'Ordine delle Vesti Nere. Pur essendo un elfo e relativamente giovane secondo i parametri degli elfi, Dalamar appariva più vecchio dell'essere umano più vecchio seduto al tavolo. I capelli neri erano striati di bianco. Gli occhi erano infossati nelle orbite. Il viso dalle ossa fini sembrava intagliato nell'avorio. Anche se appariva fragile, Dalamar era al culmine della sua potenza ed era assai rispettato da tutti gli Ordini.

Sarebbe dovuto diventare presidente del Conclave se non fosse stato per alcuni deplorevoli errori del passato che avevano indotto sia gli dèi sia i maghi a opporsi a lui e a promuovere al suo posto Jenna. I

due erano stati amanti molti anni prima ed erano ancora amici quando non erano rivali.

«Poiché sono stata io a creare l'incantesimo», ribatté freddamente Jenna, «posso assicurarti che non vi è alcuna possibilità che io abbia commesso un errore».

Dalamar pareva scettico.

Jenna alzò la mano verso il cielo. «Poiché Lunitari mi è testimone», dichiarò, «che la dea ci mandi un segno se io ho eseguito male l'incantesimo».

«Jenna non ha commesso nessun errore», disse Lunitari con un'occhiata accigliata verso Nuitari.

«Dalamar non ha detto che ne abbia commessi», ribatté Nuitari. «In effetti ha detto di no.»

«Non era ciò che intendeva.»

«Smettetela, voi due», intervenne Solinari. «Questa è una faccenda seria, forse la più seria che ci troviamo di fronte da quando siamo ritornati. Placa la tua ira, cugina. Dalamar lo Scuro ha agito in maniera appropriata nel chiedere rassicurazione.»

«E la otterrà», disse Lunitari.

La biblioteca fu all'improvviso soffusa di calda luce rossa. Jenna sorrise di soddisfazione. Dalamar diede un'occhiata verso il cielo e inclinò la testa incappucciata in segno di deferenza verso la dea.

«Nessuno di noi dubita delle capacità di Sua Signoria Jenna, ma perfino lei deve ammettere che deve esserci qualche modo per annientare questi morti viventi», affermò una Veste Bianca. «Come ha detto il paladino di Kiri-Jolith, nemmeno Chemosh può rendere indistruttibile un mortale.»

«C'è sempre una prima volta per ogni cosa», ribatté caustico Dalamar. «Cento anni fa io non avrei detto che un dio potesse rubare il mondo. Eppure è successo.»

«Forse l'incantesimo di uno stregone può annientarlo», suggerì Coryn la Bianca, il più recente membro del Conclave. Ancorché giovane, aveva grande talento ed era considerata una grande favorita del dio Solinari.

I suoi colleghi maghi, perfino quelli delle Vesti Bianche, la guardarono con disapprovazione.

Gli stregoni erano coloro che usavano la magia primitiva proveniente dal mondo stesso, non la magia divina dei cieli. Gli stregoni avevano praticato la magia su Krynn durante l'assenza degli dèi. Gli stregoni non erano limitati dalle leggi dell'Alta Magia ma operavano in maniera indipendente. Nel periodo precedente al Secondo Cataclisma, questi esseri indipendenti erano stati considerati dei rinnegati e i membri di tutti e tre gli Ordini avevano dato loro la caccia. A molti membri di questo Conclave sarebbe piaciuto farlo

anche adesso, ma non lo facevano per diversi motivi: la magia divina era ritornata soltanto da poco su Krynn, i maghi stavano appena ritornando alle antiche pratiche, erano poco numerosi e ancora non ben organizzati.

Sua Signoria Jenna, in quanto presidente del Conclave, era fautrice della politica del «vivi e lascia vivere», che per lo più veniva seguita. Ciò non significava però che i maghi nutrissero sentimenti amichevoli verso gli stregoni. Tutto il contrario.

Coryn la Bianca era stata una fattucchiera che solo di recente aveva rinunciato alla magia primitiva passando alla più disciplinata magia degli dèi. Sapeva che cosa pensavano gli altri maghi riguardo agli stregoni e provava una gioia piuttosto maliziosa nel provocarli. Questa volta però non li stava provocando, era assolutamente seria.

«Sua Signoria Coryn non ha tutti i torti», affermò di malavoglia Jenna. Tutti i maghi la guardarono con stupore. Alcune Vesti Nere si accigliarono e mormorarono.

«Io ho fra i miei clienti diversi stregoni», proseguì Jenna. «Mi metterò in contatto con loro e li inviterò a mettere alla prova le loro capacità contro queste creature. Tuttavia non nutro molte speranze nel fatto che la loro fortuna sia migliore della nostra.»

«Speranze!» ripeté rabbiosamente una Veste Rossa. *«Speriamo* che questi Prediletti facciano a pezzi gli stregoni! Vi rendete conto che significherebbe se uno stregone sapesse uccidere queste creature nefande e noi no? Saremmo lo zimbello di Ansalon! Io dico di tenere per noi ciò che sappiamo su questi Prediletti. Non diciamolo agli stregoni.»

«Troppo tardi», disse arcignamente una Veste Nera. «Adesso che i chierici lo sanno, celebreranno riti di preghiera, con i fedeli a rotolarsi per terra isterici e i sacerdoti a scagliare acqua santa su tutto ciò che si muove. Troveranno un modo per dare la colpa ai maghi. Aspettate e vedrete se non sarà così.»

«Ed è proprio questo il motivo per cui noi dobbiamo stabilire direttive su come affrontare i Prediletti e rendere nota al pubblico la nostra posizione», disse Jenna. «I maghi devono essere visti collaborare con tutti per trovare una soluzione a questo mistero, anche se ciò significa unire le forze con sacerdoti e stregoni e mistici.»

«Ammettendo così che noi non siamo in grado di risolverlo da soli», disse acidamente una Veste Bianca. «Che ne dite, Vostra Signoria Coryn?»

«Concordo con Sua Signoria Jenna. Dovremmo essere aperti e sinceri riguardo a questi Prediletti. I problemi che noi maghi abbiamo affrontato in passato si sono presentati in conseguenza del nostro volerci avvolgere nel mistero e nella segretezza.»

«Oh, concordo proprio», disse Dalamar. «Dico: spalanchiamo le

porte della Torre e invitiamo la marmaglia a venire a passarvi la giornata. Possiamo eseguire dimostrazioni, spedire fuori sfere di fuoco e cose simili, servire sul prato punch al latte e biscotti.»

«Sii sarcastico quanto vuoi, amico mio», ribatté freddamente Jenna. «Ma così non si risolve questa terribile situazione. Hai qualcosa di costruttivo da suggerire, Maestro delle Vesti Nere?»

Dalamar rimase in silenzio per un attimo, tracciando distrattamente con le dita delicate un sigillo sul ripiano del tavolo.

«Ciò che trovo particolarmente affascinante è il coinvolgimento di Mina», disse alla fine.

«Mina!» ribatté Jenna, stupita. «Non vedo perché tu la trovi tanto affascinante. Quella ragazza non ha una mente propria. Un tempo era una pedina di Takhisis. Adesso è una pedina di Chemosh. Ha semplicemente cambiato un padrone con un altro.»

«Trovo affascinante che sia il segno delle *sue* labbra a essere marchiato a fuoco sulla carne di queste disgraziate creature», disse Dalamar.

«Per favore non fare scarabocchi!» disse Jenna mettendo la mano sopra quella di lui. «L'ultima volta che l'hai fatto, hai bucato il tavolo col fuoco. Quanto a Mina, non è altro che un bel visino che Chemosh usa per attirare giovanotti verso il loro destino.»

Dalamar cancellò il sigillo con la manica della veste nera. «Nondimeno io ritengo che sia lei la chiave in grado di aprire la porta su questo mistero.»

Nuitari non rimase sorpreso del fatto che i pensieri di questo mago puntassero nella stessa direzione imboccata da lui. Il legame fra Nuitari e Dalamar era stretto. I due, dio e mortale, avevano superato assieme molte prove. Nuitari progettava di insediare prima o poi Dalamar quale Maestro della Torre del Mare di Sangue. Non ancora, però. Non prima di avere sistemato tutto con i suoi due cugini.

«Scommetto che non saresti tanto interessato a Mina se lei fosse una vecchiaccia come me», disse Jenna, dando uno schiaffo canzonatorio alla mano di Dalamar.

Dalamar le prese la mano e se la portò alle labbra. «Tu non sarai mai una vecchiaccia, mia cara. E lo sai bene.»

Jenna, che lo sapeva davvero, gli sorrise e ritornò alla questione.

«Avevate qualcosa da aggiungere, Vostra Signoria Coryn?»

«A giudicare dall'indizio datovi dal Prediletto, il modo per annientare questi esseri non verrà scoperto facilmente da nessuno, chierico, mago o stregone. Io suggerirei che gli apprendisti attualmente intenti a studiare nella Torre venissero istruiti a cercare tra gli antichi documenti qualche menzione di esseri analoghi, in particolare in riferimento a Chemosh.»

«Sono già all'opera», disse Jenna. «Mi sono anche messa in

contatto con gli Esteti e ho chiesto loro di consultare i libri della Grande Biblioteca. Non credo che avranno molto successo, però. Per quanto ne so, in Ansalon non si è mai visto niente di simile a questi Prediletti. C'è qualcos'altro? Altre domande?»

Jenna diede un'occhiata attorno al tavolo. I maghi sedevano in un silenzio tetro, scrollando le teste incappucciate.

«Molto bene, allora. Andiamo avanti. Il Conclave adesso prenderà in considerazione le direttive che i maghi dovranno seguire se si imbatteranno in qualcuno di questi Prediletti. Prima di tutto, dobbiamo trovare qualche metodo per individuarli.»

«E per proteggere gli innocenti, che sono destinati a essere accusati falsamente», soggiunse una Veste Bianca.

«E per proteggere noi stessi, che siamo destinati a essere accusati falsamente», disse una Veste Nera.

«E allora a me sembra...» disse una Veste Rossa.

Nuitari si voltò. Simili discussioni probabilmente sarebbero proseguite per ore prima che si giungesse a un accordo.

«Cugini miei», disse. «Vorrei parlare con voi.»

«Hai tutta la nostra attenzione, cugino», disse Lunitari, e Solinari, arrivando accanto a lei, annuì.

I tre dèi osservavano i lavori dal loro piano celeste e, malgrado il fatto che nessun occhio mortale potesse vederli, ciascuno aveva assunto il proprio aspetto preferito. Lunitari appariva come vivace donna dai capelli rossi, abbigliata con vesti rosse dalle decorazioni di ermellino e oro. Solinari aveva assunto la forma di un giovanotto fisicamente poderoso. Le sue vesti erano bianche, con decorazioni d'argento. Nuitari aveva assunto la sua forma abituale, quella di uomo dal viso a luna piena, con occhi dalle palpebre pesanti e labbra carnose. Le sue vesti nere come l'inchiostro erano semplici e disadorne.

Lunitari indovinò subito che c'era sotto qualcosa.

«Tu hai informazioni riguardo a questi Prediletti, cugino», disse emozionata. «Chemosh ti ha detto qualcosa.»

Nuitari era sdegnoso. «Chemosh è troppo indaffarato ad andarsene in giro a fare il galletto per parlare con me. Crede di avere fatto qualcosa di veramente astuto. Personalmente non ne sono poi tanto impressionato. Si troverà un modo per annientare questi cadaveri dinoccolati, e questo metterà fine a tutto.»

«Allora di che cosa volevi parlarci?» domandò Solinari.

«Ho costruito una Torre dell'Alta Magia», disse Nuitari. «La mia Torre.»

I cugini lo fissarono con sguardo assente.

«Come?» chiese Lunitari, incapace di credere di avere udito bene.

«Ho costruito una Torre dell'Alta Magia», ripeté Nuitari. «O

meglio, ho ricostruito un'antica Torre, quella che si trovava a Istar. Ho riedificato le rovine e ho aggiunto qualche mio ritocco. La Torre è situata sotto il Mare di Sangue. Due mie Vesti Nere adesso ci abitano. Io progetto di invitare in seguito altri maghi a trasferirsi lì.»

«Hai fatto tutto questo in segreto!» disse Lunitari restando senza fiato. «Dietro le nostre spalle!»

«Sì», disse Nuitari. Che altro poteva dire? «Proprio così.»

Lunitari era furiosa. Si tuffò contro di lui e chissà che cosa gli avrebbe fatto se il loro cugino Solinari non l'avesse afferrata e trascinata indietro.

«Nel corso dei secoli, fin dall'epoca della nostra nascita, noi tre siamo stati a spalla a spalla, a fianco a fianco», disse Solinari, tenendo stretta la cugina infuriata. «Siamo rimasti uniti nella causa della magia e, grazie alla nostra unità, la magia ha prosperato. Quando tua madre ci ha traditi, ci siamo addolorati assieme e abbiamo unito le forze per cercare il mondo. Quando l'abbiamo effettivamente trovato, abbiamo agito di concerto per ristabilirvi la magia. E adesso scopriamo che tu ci hai traditi.»

«Domandiamoci chi di noi sia il vero traditore», disse Nuitari. «Mia madre, Takhisis, è stata deposta per il suo crimine, resa mortale e poi uccisa ignominiosamente da una mano di mortale. Tuo padre, cugino Solinari, un tempo era un dio. Adesso è un mendicante che vaga per Ansalon vivendo di elemosine.»

Nuitari scrollò il capo. «E che dire di Nuitari? Mia madre non c'è più. Mio padre, Sargonnas, il toro infuriato, intende far dominare Ansalon dai suoi minotauri! Ha scacciato gli elfi dalla loro patria e adesso invia navi cariche di coloni minotauri. Non gli importa niente di me o di ciò che faccio. Sappiamo tutti che i minotauri, compreso mio padre, tengono in scarsa considerazione i maghi.»

I suoi occhi dalle palpebre pesanti si spostarono su Lunitari. «Invece tuo padre, Gilean, adesso è il dio più potente dei cieli. È forse una coincidenza che le Vesti Rosse di sua figlia predominino sul Conclave?»

«Bisogna mantenere l'equilibrio!» disse Lunitari, ancora non del tutto placata. «Lasciami stare, cugino. Non gli farò del male. Anche se mi piacerebbe strappare via dal cielo la sua luna nera e ficcargliela nel...»

«Pace, cugina», disse Solinari con tono tranquillizzante. Si rivolse a Nuitari. «Il fatto che le Vesti Rosse siano potenti sarà anche vero, sebbene io non lo sostenga», soggiunse in disparte con un'occhiata fredda a Lunitari. «Comunque questo non è una scusante per quello che hai fatto.»

«No, certo», ammise Nuitari. «E io voglio farne ammenda. Ho una proposta, che credo possa piacere a voi due.»

«Ti ascolto, cugino», disse Solinari. Pareva più addolorato che incollerito.

Lunitari indicò, con un brusco cenno del capo, che pure lei era interessata a sentire ciò che aveva da dire Nuitari.

«Adesso in Ansalon vi sono tre Torri dell'Alta Magia», disse Nuitari. «La Torre di Wayreth, la Torre del Nightlund e la mia Torre nel Mare di Sangue. Io propongo che, come avveniva all'epoca del Re-Sacerdote, a ciascun Ordine venga assegnata una sua Torre. Le Vesti Rosse assumeranno il controllo della Torre di Wayreth. Alle Vesti Bianche verrà ceduto il controllo della Torre del Nightlund. Le mie Vesti Nere si impossesseranno della Torre del Mare di Sangue.»

Gli altri due dèi rifletterono su questa proposta. La Torre di Wayreth era a tutti gli effetti sotto il controllo delle Vesti Rosse, poiché Jenna era presidente del Conclave e la Torre era la sede del potere del Conclave. La Torre del Nightlund era chiusa da quando Dalamar ne era stato scacciato per punizione. Nessun mago aveva il permesso di entrarvi, proprio perché gli dèi temevano che la Torre diventasse un pomo della discordia, con le Vesti Nere e le Vesti Bianche a cercare di rivendicarla.

Nuitari aveva appena fornito una soluzione al problema. Lunitari rifletté sul fatto che la nuova Torre del cugino si trovasse sul fondo del mare. Non sarebbe stata facilmente accessibile e pertanto era improbabile che ponesse una grave minaccia alla base di potere della dea. Quanto alla Torre del Nightlund, era situata in mezzo a uno dei luoghi più micidiali di Krynn. Se le Vesti Bianche effettivamente la rivendicavano, dovevano prima combattere per raggiungerne la soglia.

L'opinione di Solinari sulla Torre del Mare di Sangue era più o meno uguale a quella della cugina. La sua opinione sulla Torre del Nightlund era pure simile, a parte il fatto che lui era affascinato dalla possibilità di ripristinare quel territorio maledetto che ora languiva sotto ombre tenebrose. Se le sue Vesti Bianche avessero potuto rimuovere la maledizione che opprimeva il Nightlund, la popolazione avrebbe potuto di nuovo vivere e prosperare laggiù. Tutto Ansalon sarebbe stato in debito verso le Vesti Bianche.

«È una cosa da prendere in considerazione», disse di malavoglia Lunitari.

«Preferirei pensarci su. Ma sono interessato», disse Solinari.

Nuitari si guardò attorno, come temesse che altri orecchi immortali potessero essere in ascolto, e poi con un gesto fece avvicinare i cugini.

«Ho dovuto tenere segreta questa cosa», disse. «Perfino a voi, di cui mi fido più di tutti.»

Lunitari si accigliò, ma chiaramente era curiosa. «Perché?»

«Il *Solio Febalas:* la Sala del Sacrilegio.»

«È stata distrutta», disse categoricamente Lunitari.

«In effetti», disse Nuitari. «Ma gli oggetti sacri al suo interno no. Io adesso li tengo sotto chiave, sorvegliati da un drago marino di indole particolarmente cattiva.»

«Gli oggetti sacri rubati dal Re-Sacerdote», disse Solinari, meravigliato. «Li hai tu?»

«Forse adesso, poiché abbiamo raggiunto questo accordo fra di noi, dovrei dire che li abbiamo *noi.*»

«Qualcuno degli altri dèi lo sa?» domandò Lunitari.

«Chemosh è l'unico e finora ha tenuto la bocca chiusa, ma è solo questione di tempo perché lui diffonda la notizia.»

«Gli altri dèi darebbero qualunque cosa per avere indietro quegli oggetti!» disse esultante Lunitari. «D'ora in poi noi maghi, un tempo oltraggiati, saremo una potenza nel mondo.»

«Di qui in avanti nessun chierico oserà alzare la mano su di noi», concordò Solinari.

I tre si zittirono. Nuitari stava pensando che la cosa fosse andata inaspettatamente bene, quando Solinari disse tranquillamente: «Lo sai, cugino, che io non potrò mai più fidarmi di te in nessuna cosa».

«Niente fra di noi sarà mai più come prima», lamentò tristemente Lunitari.

Nuitari alternò lo sguardo fra l'uno e l'altra. Teneva socchiusi gli occhi dalle palpebre pesanti e comprimeva le labbra carnose.

«Prendetene atto, cugini, è sorta una nuova era. Osservate Mishakal. Non più la gentile dea della guarigione, si aggira a grandi passi per il cielo brandendo una spada di fiamma azzurra. I sacerdoti di Kiri-Jolith marciano in guerra. Perfino Majere ha smesso di guardarsi l'ombelico e si è impegnato nel mondo, anche se io non ho idea di che cosa stia combinando. La fiducia tra noi tutti è venuta meno nel momento in cui mia madre ha rubato il mondo. Hai ragione, cugina. Niente sarà mai più come prima. Eravate sciocchi a pensare di sì.»

Mentre si tirava il cappuccio sul viso a luna piena e si allontanava da loro, Nuitari si domandò che cosa avrebbero detto se lui avesse raccontato di avere catturato Mina...

10

«Basalt!» Caele apostrofò il nano mentre percorreva un corridoio. «È vero che il padrone ha lasciato la Torre?»

«È vero», rispose Basalt.

«Dov'è andato?»

«Come faccio a saperlo?» domandò stizzosamente Basalt. «Non è che mi chieda il permesso.»

Il nano continuò a camminare, e i suoi stivali chiodati risuonavano sul pavimento di pietra mentre lui scalciava l'orlo della veste per evitare di calpestarla. Caele si affrettò a rincorrerlo.

«Forse il padrone è andato a trattare con Chemosh», disse speranzoso il mezzelfo.

«O forse ci ha lasciati ad affrontare da soli il Signore della Morte», ribatté Basalt. Era di umore irritabile.

Caele sbiancò. «Credi davvero?»

A Basalt sarebbe piaciuto dire di sì, giusto per innervosire il mezzelfo. Gli serviva però l'aiuto di Caele, per cui con riluttanza scrollò il capo. «È qualcosa in cui c'entra Chemosh, ma non so che cosa.»

Caele non si sentiva rassicurato. Raggiunse Basalt. «Dove stai andando?»

«Venivo a prenderti. A Mina è concesso di passeggiare nei corridoi per un'ora... sotto la nostra sorveglianza, naturalmente.»

«Sotto la *tua* sorveglianza», disse Caele. Fece dietro front. «Io non ho alcuna intenzione di fare da balia a quella vacca intrigante.»

«Fai come vuoi», disse con compiacenza Basalt. «Quando ritorna il padrone, dove devo dirgli che ti può trovare? Nella tua stanza? A studiare gli incantesimi?»

Caele si fermò. Imprecando sottovoce, si girò. «Ripensandoci, vengo con te. Mi sentirei malissimo se ti cogliesse un destino terribile per mano di quella donna.»

«Che cosa pensi possa cogliermi?» domandò Basalt, irritandosi. «In lei non c'è neanche un briciolo di magia.»

«A quanto pare il padrone non condivide la tua sicurezza, poiché ha richiesto la presenza di tutti e due per sorvegliarla...»

«Piantala di parlare di lei, per favore», ringhiò Basalt.

«Tu hai paura di lei!» disse con soddisfazione Caele.

«Io no. È solo che... be', se proprio vuoi saperlo, non mi piace starle vicino. C'è qualcosa di misterioso in quella femmina. Io non ho più trascorso una bella nottata di sonno dal momento in cui l'abbiamo scambiata per un pesce e l'abbiamo presa nella rete. Per la luna nera, magari Chemosh venisse a portarsela via, e non la rivedessimo più!»

«Qualcuno potrebbe ucciderla e gettare il suo corpo agli squali», suggerì Caele.

Fuori della porta della stanza di Mina, potevano udirla all'interno camminare su e giù.

«Potremmo sempre dire al padrone che lei ha cercato di scappare...»

Basalt sbuffò. «E come prevedi di ucciderla? Lanciarle un incantesimo? Può funzionare, ma solo se le dici anticipatamente quello che stai per fare di preciso e come influirà su di lei! Altrimenti puoi anche fare il balletto dei kender.»

Caele fece scivolare all'indietro la veste svelando un coltello allacciato all'avambraccio. «Non ci servirà dirle anticipatamente come influirà su di lei questo qui.»

Basalt scrutò il coltello. Il pensiero era allettante.

«Tu pensi che Chemosh sia furioso con noi adesso...»

«Bah! Nuitari sistemerà questo pasticcio.» Caele si chinò più vicino, parlò a voce più bassa. «Forse è questo che il padrone vuole da noi! Perché altrimenti ci avrebbe detto di farla uscire dalla prigione, se non per indurla a cercare di scappare? Ci ha dato perfino degli ordini su che cosa fare se dovesse succedere. "Se cerca di fuggire, uccidetela". Così ha detto.»

Basalt si lambiccava il cervello, cercando di immaginare perché Nuitari avesse accettato di liberare Mina da quella prigione sicura. Per quanto lui detestasse ammetterlo, Caele diceva una cosa sensata.

«Noi la uccidiamo soltanto se cerca di scappare», affermò Basalt.

«Cercherà», previde Caele. Gli occhi gli luccicarono di brama sanguinaria. La bava gli macchiò le labbra.

«Sei un maiale», disse Basalt e pose la mano sulla porta incominciando a cantilenare l'incantesimo che avrebbe aperto la serratura magica.

Dentro la stanza, Mina interruppe il suo camminare. «Le due Vesti Nere stanno arrivando, mio signore», riferì a Chemosh. «Li sento camminare nel corridoio. Siete certo che Nuitari se ne sia andato?»

«Altrimenti non potrei parlare con te, amore mio. Solo Nuitari sa mantenere attorno a te un incantesimo tanto potente. Ti spaventa, Mina?»

«Nuitari non mi spaventa, mio signore, ma mi fa accapponare la pelle, come toccare un serpente o sentirmi cadere un ragno giù per il collo.»

«Tutti e tre i cugini sono così. È la magia. Alcuni di noi hanno avvertito gli dèi: "Non permettete ai vostri figli di maneggiare una simile potenza! Teneteli sottomessi a voi!". Takhisis non ha voluto ascoltare, però, e nemmeno Paladine e Gilean. Solo più tardi, quando i

figli si sono rivoltati contro di loro, hanno incominciato ad ascoltare la nostra saggezza. Ormai, naturalmente, era troppo tardi. Adesso io ho la possibilità di umiliare i cugini, portare loro via il potere, strappare loro le zanne.»

«Come intendete farlo, mio signore?» domandò Mina.

Fuori della stanza, Mina udì una delle Vesti Nere armeggiare con la serratura della porta.

«Presto il mondo vedrà che i maghi sono inermi, impotenti contro i miei Prediletti, e che farà il mondo? Si allontanerà da loro con disgusto! Già adesso i maghi frugano freneticamente nei libri di incantesimi e nei rotoli e negli oggetti sacri, cercando qualche modo per fermarmi. Non ci riusciranno. Niente di ciò che faranno avrà il minimo effetto sui Prediletti.»

«E Nuitari?» Mina ricondusse la conversazione verso il punto da cui era incominciata.

«Ti chiedo perdono per avere divagato dall'argomento, mia cara. Nuitari è andato a partecipare alla riunione del suo Conclave, dove presumo stia dicendo ai cugini che li ha traditi costruendosi una Torre per sé. Non tornerà tanto presto, e fra qualche istante qui attorno si scatenerà il caos. Stai pronta.»

«Sono pronta, mio signore», disse calma Mina.

Udiva cantilenare la voce sonora del nano.

«Hai capito che cosa devi fare?» domandò Chemosh.

«Sì, mio signore.» Mina riprese a camminare su e giù, come non vi fosse nulla fuori posto.

«La Sala del Sacrilegio è ubicata in fondo alla Torre. C'è un guardiano, e la Sala è probabilmente colma di trappole, ma io ti assisterò.»

«Mio signore...» esordì Mina, poi si zittì.

«Parla liberamente, amore mio.»

«Questa cosa è tanto importante per voi, mio signore. Perché non venite voi stesso? È un'altra prova? Dubitate ancora del mio amore e della mia fedeltà?»

«No, Mina, non dubito», rispose Chemosh. «Come dici tu, recuperare questi oggetti sacri è di vitale importanza per me. Non conosco niente di più importante. Ma io non posso entrare nella Torre. Non più. Nuitari ha bloccato il pertugio da cui sono riuscito a infilarmi dentro l'altra volta. Ha fatto di questa Torre il suo dominio. Non può entrarvi nessun altro dio.»

«Allora come vi impadronirete della Torre, mio signore?»

«Molti Prediletti sono già qui e altri ne arrivano ogni giorno. Ho messo al comando Krell, che sta costituendo una legione di guerrieri diversa da ogni altra mai vista finora su Krynn: guerrieri che possono uccidere ma non essere uccisi. Tu non devi preoccuparti di questo. Fai

ciò che ti chiedo, quindi ritorna da me il più rapidamente possibile. Mi manchi, Mina.»

Il Signore della Morte si trovava nel Castello dei Prediletti sulle rive del Mare di Sangue, e Mina era in una Torre molto al di sotto della superficie delle onde, eppure lei percepiva il contatto delle mani del dio, sentiva le sue labbra sfiorarle la guancia.

«Anche voi mi mancate, mio signore», disse Mina. Udendo il desiderio nella voce lontana di lui, Mina sentì il cuore addolorarsi. La maniglia della porta sferragliò. Restavano loro pochi istanti da passare assieme.

«Ah, Mina, quando credevo che tu fossi perduta per me, non sopportavo il pensiero di andare avanti. Ho cominciato a pentirmi dell'immortalità. Ricorda, dal *Solio Febalas* ruba un solo oggetto sacro, uno solo. In questo modo io posso dimostrare agli altri dèi di avere effettivamente trovato il tesoro. Quindi crea sulla porta l'incantesimo che ti ho insegnato. Dopo di che Nuitari potrà sbraitare e farneticare finché vorrà, ma io potrò entrare nella sua torre.»

«Sì, mio signore.»

Se n'era andato.

Mina rivolse l'attenzione ai due maghi che a turno entrarono nella stanza a passi pesanti e furtivi rispettivamente.

Il nano, Basalt, era un ammasso nero e peloso. Mina non l'aveva mai visto in faccia. Basalt quando le stava attorno teneva il cappuccio tirato giù, e fra questo e la cespugliosa barba nera lei ancora non l'aveva visto bene. Vedeva invece il viso del mezzelfo, ed era ancora peggio. Caele non indossava mai il cappuccio sudicio che gli pendeva sulla schiena. In verità il cappuccio era tanto ricoperto di sporcizia da far dubitare a Mina che il mezzelfo potesse staccarlo dalla lurida veste nera.

Basalt teneva il cappuccio abbassato come al solito, ma Mina notò che Caele la fissava e questo la rese inquieta.

Prima d'ora il mezzelfo non l'aveva mai guardata direttamente. Il suo sguardo vagava furtivo per la stanza finché Caele pensava che lei non lo osservasse, e allora Mina si sentiva addosso gli occhi di lui. L'espressione negli occhi di Caele la terrorizzò. Il suo sguardo ardeva di una tale malevolenza che la mano di Mina si portò istintivamente all'anca alla ricerca di un'arma.

Caele guardava dritto verso di lei, con un sorriso da lupo che gli faceva ritrarre le labbra dai denti. Teneva le mani infilate dentro le maniche della veste, un'altra cosa strana per lui. Mina tornò a guardare il nano. Basalt pareva a disagio. Aveva il cappuccio tirato più in giù del solito e continuava a sbirciare da sotto, prima verso Mina, poi verso il mezzelfo, poi di nuovo verso di lei.

Vogliono uccidermi, si rese conto Mina.

Si scoprì più infastidita che spaventata. Questa cosa poteva interferire coi progetti del suo signore. Mina avrebbe dovuto colpire d'anticipo, prima che i due potessero usare su di lei la loro magia. Mina non aveva armi e nessuna prospettiva di procurarsene una, almeno in questa cella di prigione.

«Perché siete qui voi parassiti?» domandò freddamente.

«Vi è stata concessa un'ora di libertà per passeggiare nei corridoi, signora», disse burbero Basalt.

Fece un gesto verso la porta aperta e poi si trasse di lato, così come fece il mezzelfo, per permetterle di superarli.

Aspettavano che lei voltasse loro le spalle.

Avrebbe affrontato per primo il mezzelfo. Il nano pareva meno entusiasta e forse la vista del suo compagno che si contorceva a terra, soffocando nel proprio sangue, l'avrebbe indotto a ripensarci.

Mina era quasi accanto a Caele quando vide la mano di lui contrarsi sotto la manica.

Ha lì un coltello. Intende usare quello, non la sua magia. E certo, trae piacere dall'uccidere con le proprie mani...

Si tese, pronta a colpire, poi la Torre si scosse dal fondo alla sommità, facendole perdere l'equilibrio, cosicché Mina si tuffò su Caele ed entrambi finirono in terra ammucchiati.

Il nano, più compatto, era meno facile da far cadere. Il tremito del pavimento e delle pareti e del soffitto lo fece barcollare, ma lui mantenne l'equilibrio.

«Che mai...» ansimò Basalt.

«Nuitari!» gridò una voce, mentre un'altra scossa investì la Torre. «Vieni fuori di lì, mi senti? Vieni fuori ad affrontarmi!»

«Chemosh!» gridò Caele, dibattendosi al di sotto di Mina, che gli era caduta addosso.

«No, è una voce di donna!» disse Basalt, col volto pallido e gli occhi spalancati. «Zeboim! Ha scoperto la Torre.» Gemette. «Proprio adesso il padrone doveva essere via!»

«Devi parlarle!» ansimò Caele, soggiungendo con un ringhio e una spinta: «Tirati via da me, vacca maldestra!».

Anche se Mina era snella, pesava più del mezzelfo pelle e ossa e gli ostacolava i tentativi di rimettersi in piedi. Aveva le gambe aggrovigliate alle sue; i piedi di lei lo facevano incespicare. Mina lo colpì con un gomito e gli ficcò un ginocchio nel ventre.

Lui cercava di strangolarla quando un'altra scossa investì la Torre e questa volta andò giù perfino il nano. Udirono un rumore di vetri infranti. Le assi di legno gemettero per la sollecitazione.

Caele si rese conto piuttosto tardivamente che questo sarebbe stato il momento ideale per uccidere Mina, e infilò la mano nella manica per prendere il coltello.

Non c'era.

Pensò inizialmente che gli fosse caduto, poi alzando lo sguardo Caele lo trovò.

Mina era in piedi sopra di lui, col coltello in mano.

Chinandosi, gli premette la punta della lama contro la gola.

«Se le tue labbra appena si contraggono, ti apro da un orecchio all'altro», disse. «Lo stesso vale per te, nano. Se pronunci un'unica parola di magia, il tuo compagno muore.»

Vedendo dall'espressione irresoluta di Basalt che forse il nano sarebbe stato disposto a rischiare una simile tragica perdita, Mina gridò: «Mio signore Chemosh, vi prego, tenete a bada questi due mentre io mi occupo della vostra questione».

Nella stanza comparvero due sarcofagi di pietra. Su un sarcofago era intagliata una raffigurazione di Basalt, con gli occhi chiusi e le mani ripiegate sul petto. L'altro sarcofago recava un'analoga rappresentazione di Caele.

«Entra», disse Mina, parlando a Basalt.

Il nano guardò il sarcofago e scrollò la testa incappucciata.

Caele in quel momento si contrasse, e Mina premette un po' più in profondità la punta del coltello. Sul collo del mezzelfo scivolò giù un rigagnolo rosso, dopo di che lui rimase immobile.

«Ho detto: entra», disse Mina.

Vedendo che il nano non muoveva muscolo, alzò la voce: «Mio signore...».

Basalt si affrettò ad arrampicarsi dentro il sarcofago. Una lastra di pietra discese sulla bara, chiudendo dentro il nano.

«Tocca a te», disse Mina a Caele. Spostò la lama dalla gola alle costole e lo accompagnò all'altro sarcofago. Poiché lui esitava, Mina gli fendette la carne a sufficienza da persuaderlo a obbedire.

Caele si affrettò ad arrampicarsi all'interno, e discese su di lui una lastra di pietra.

«Sono morti, mio signore?» domandò Mina.

«No», rispose Chemosh, la cui voce risuonò al di sopra del rombo furioso della dea del mare. «Non ancora. Hanno aria sufficiente per respirare per breve tempo, se non si fanno prendere dal panico e non consumano tutta l'aria gridando.»

Gli ululati attutiti che provenivano dalla bara del mezzelfo cessarono di colpo.

«Adesso vai dove devi andare», le disse Chemosh.

«E Zeboim?»

«Non ti infastidirà. Cosa piuttosto strana, è qui per salvarti.»

Un altro tremito scosse la Torre, facendo barcollare Mina.

«E Nuitari?»

«Questioni familiari terranno occupato per un periodo

considerevole il dio dalla faccia di luna. Sta cercando di sistemare le cose con i cugini. Al suo ritorno scoprirà di dovere molte spiegazioni a sua sorella. Per adesso la Torre del Mare di Sangue è tutta tua, Mina. Sei sola al suo interno.»

«A parte il guardiano. Mi serve un'arma, mio signore.»

«No, non ti serve, Mina», ribatté Chemosh. «Solo una delle dragonlance ti sarebbe d'aiuto contro questo guardiano, e purtroppo non ne ho nessuna a disposizione. Hai il tuo ingegno, Mina, e hai la mia benedizione. Usali entrambi.»

«Sì, mio signore», disse Mina, e rimase sola.

11

Mina trovò la lunga scala a chiocciola che percorreva l'interno della Torre e incominciò a scenderla. La scala era fatta di madreperla e ruotava a spirale, rammentando a Mina l'interno di una conchiglia di nautilo. Mina vedeva qua e là crepe sulle pareti, presumibilmente dovute alle scosse che la Torre subiva per mano della dea infuriata, e temeva che il prossimo tremito spaccasse le pareti. Fortunatamente le scosse che facevano tremare la Torre cessarono. Mina non riusciva a vedere fuori, ma immaginò che Nuitari fosse ritornato e stesse ora cercando di placare la furiosa sorella.

All'interno della Torre vi era silenzio. L'acqua marina che circondava la struttura sembrava aspirare via i suoni, per cui ogni rumore provocato all'interno risultava attenuato.

Il silenzio aveva un effetto calmante. Adesso che non era più prigioniera, Mina qui si sentiva a casa propria. Trovava confortante sapere che il mare la cullava. Forse questo suscitava qualche ricordo da tempo sepolto del naufragio che le aveva portato via i genitori e l'aveva lasciata orfana, un ricordo che era sempre presente, subito sotto la superficie. Un ricordo che lei non riusciva mai a rievocare del tutto.

«La nostra mente cancella simili eventi traumatici per proteggerci da questi», le aveva detto una volta Goldmoon. «Forse un giorno ricorderai ciò che ti è successo o forse non lo ricorderai mai. Non crucciarti per questo, bambina. È del tutto naturale.»

Mina si era crucciata. Si sentiva in colpa e provava vergogna per non avere alcun ricordo di quei genitori che l'avevano amata teneramente, forse perfino avevano sacrificato la vita per lei, e si sforzava di riportare alla mente i loro volti o il suono della voce di sua madre. Divenne ossessionata dallo sforzo di ricordare, un'ossessione che era terminata soltanto quando l'Unico Dio, Takhisis, l'aveva rimproverata di perdere tempo.

«Non importa chi ti ha dato alla luce!» le aveva detto Takhisis, fredda e furiosa. «Sono io tua madre. Sono io tuo padre. Vieni da me per avere protezione e soccorso e nutrimento.»

Mina aveva obbedito al comando così come aveva obbedito a tutti gli altri impartitile dall'Unico Dio. Non si era mai permessa di pensare più ai suoi genitori, finché non era stata imprigionata in questa Torre sotto il mare. Nella Torre aveva tanto tempo a disposizione, tempo per pensare, tempo per ricordare la propria infanzia. Le erano ritornate la frustrazione e la vergogna e l'esigenza di sapere. Mina aveva cura di tenere per sé la propria ossessione. Non voleva far incollerire Chemosh così come aveva fatto incollerire Takhisis.

La scala a chiocciola era illuminata da globuli magici di luce collocati a intervalli regolari e ravvivati quotidianamente da Basali. Le porte che si aprivano di fianco alle scale conducevano ai vari piani della Torre. Mina le guardò con curiosità. Le sarebbe piaciuto esplorare, vedere come fossero edificate le stanze e che aspetto avessero, poiché la Torre la affascinava.

Non ne aveva il tempo, però. «Lo rimanderò a un altro giorno», si disse, sorridendo a quel pensiero, poiché sapeva perfettamente che non aveva probabilità di rivedere mai più l'interno di questa Torre.

La scala finalmente la condusse alla base della Torre. Mina si imbatté in una porta di acciaio con listelli di bronzo e iscrizioni in rune. Erano state intagliate rune anche sull'arco di pietra attorno alla porta. Mina riconobbe in quelle rune il linguaggio della magia, lo stesso che aveva letto nel libro datole da Nuitari. Sapeva che cosa dicessero le rune; però non sapeva che cosa significassero.

Lasciando perdere le rune, Mina esaminò la porta, cercando qualche modo per entrare. La porta non aveva maniglia né serratura. Le rune probabilmente fornivano informazioni su come aprire la porta. Mina cercò di recitarle ad alta voce, invano. La porta non si smosse.

Frustrata, Mina diede un calcio alla porta.

La porta ruotò agevolmente e silenziosamente attorno a un perno centrale e si aprì.

«È troppo facile. È una trappola», mormorò Mina.

Non entrò. Avvicinandosi alla soglia ad arco, la esaminò attentamente.

«Che idiota sono!» si rimproverò. «Se questa è una trappola, è magica, e io non la scoprirò comunque. Tanto vale provarci.»

Mina varcò la soglia e rimase piacevolmente sorpresa nel trovarsi a emergere incolume dall'altra parte. Rimase meno piacevolmente sorpresa nell'udire la porta ruotare e chiudersi di scatto alle sue spalle. Da questa parte della porta non vi erano rune. A quanto pareva, una volta dentro, bisognava conoscere il segreto di come tornare fuori.

Alzando le spalle, Mina si girò. Avrebbe affrontato questo problema quando fosse giunto il momento. Adesso aveva davanti a sé il suo compito. Un compito strabiliante. Si trovava davanti quella che pareva un'enorme vasca sferica per pesci.

Mina e gli altri bambini dell'orfanotrofio tenevano pesci in vaschette sferiche di vetro piene d'acqua. Ai bambini veniva insegnato a dare da mangiare ai pesci e a prendersi cura di loro. I bambini osservavano le loro abitudini e si meravigliavano di come quelle creature respirassero acqua con altrettanta facilità quanto le persone respiravano aria. Questo globo era simile a quelle vaschette per i pesci, con la differenza che era molto, ma molto più grande: aveva

una circonferenza pari alla Torre stessa. Le pareti erano coperte di rune incise nel vetro. Raggi di sole illuminavano il globo e le creature che nuotavano all'interno.

«È bellissimo», disse sottovoce Mina, sgomenta. «Bellissimo e micidiale.»

Le aggraziate meduse, che andavano alla deriva alla mercé delle correnti turbinanti, uccidevano le loro prede pungendole con un veleno che paralizzava la vittima e le impediva di scappare. Queste meduse erano enormi, diverse volte più grandi di Mina, con tentacoli abbastanza lunghi da invischiare un uomo adulto.

Un calamaro gigante, tanto grande da trascinare una nave sotto le onde, era steso scompostamente sul fondo, con i tentacoli che fremevano nel sonno. Vari esemplari di pastinaca scivolavano lungo i lati di cristallo del globo. Mostruosi squali toro nuotavano qua e là, aprendo e chiudendo le fauci colme di denti affilati come rasoi. Il fondo era coperto di coralli urticanti, belli da vedere, ustionanti al contatto.

Al centro del globo, circondato da queste guardie micidiali, vi era il *Solio Febalas.*

Mina rimase a fissare, sbalordita. La Sala non era affatto ciò che lei si aspettava.

La struttura assomigliava al castello di sabbia di un bambino. Era di disegno semplice, con quattro mura, una torre su ciascun angolo e merlature sul parapetto. Non vi erano finestre. Mina vedeva, da questa angolazione, quella che pareva una porta, ma non riusciva a distinguerne i dettagli. La cosa davvero stupefacente era che la Sala del Sacrilegio, in cui si presumeva fosse contenuto un numero enorme di oggetti sacri, era alta appena un metro e venti centimetri circa e larga altrettanto.

«Deve essere un'illusione, uno scherzo dell'acqua», si disse Mina.

Passò la mano sulla superficie della parete di cristallo, con le rune incise, che le bloccava il passaggio.

«La domanda è: come faccio a raggiungerla? Mi trovo al di fuori di una parete di cristallo impenetrabile che racchiude acqua in cui nuotano centinaia di creature micidiali. Non ho idea di come entrare nel globo, e se ci riesco non posso respirare acqua, e anche se potessi dovrei combattere contro gli squali e queste creature marine e...»

Trattenne il fiato. Una grande barriera corallina che formava una collinetta all'interno del globo di cristallo ebbe un sobbalzo, facendo spostare migliaia di pesci, che si allontanarono in un panico di squame balenanti. Da sotto la barriera corallina emerse una testa, che ora si rivelò essere un guscio enorme, come quello di una testuggine.

Occhi gialli luccicanti la fissarono. Mina aveva trovato il guardiano: un drago marino.

Più esattamente, il drago marino aveva trovato Mina.

Il guardiano della Sala del Sacrilegio era una femmina di drago marino chiamata Midori. Solitaria, irascibile e irritabile, Midori era il più vecchio drago di Krynn, il che la rendeva la più vecchia creatura vivente del mondo.

Contava i suoi anni non in decenni bensì in secoli. Non sapeva esattamente quanto fosse vecchia. Aveva perso il conto attorno alla soglia dei dieci secoli. Il passare del tempo aveva per lei scarso significato. Midori contrassegnava la propria vita in base agli eventi importanti e per di più soltanto quegli eventi che l'avevano influenzata direttamente.

Uno di questi era il Cataclisma, poiché era stato decisamente una seccatura. La montagna infuocata che aveva colpito il mondo, causando migliaia di morti e distruggendo una città, aveva anche fatto crollare una parete della sua grotta marina, destandola rudemente da un pisolino di cinquant'anni. Le rocce erano ruzzolate giù, mezzo seppellendo lei e seppellendo interamente il tesoro da lei accumulato. Midori era riuscita a estrarre dalle macerie gran parte del tesoro, ma alcuni oggetti preziosi erano andati perduti in maniera irrecuperabile. Furiosa, Midori aveva abbandonato la sua tana in rovina e aveva nuotato nel mare aperto per scoprire che cosa fosse tutto quel chiasso.

Solitaria incallita, drago che non faceva segreto di disdegnare e disprezzare ogni altro essere del pianeta, Midori fu costretta ad andare a cercare altri del suo genere e addirittura intrattenere conversazioni con loro. La cosa non migliorò il suo umore.

Udì il racconto del Cataclisma da un giovane ed emozionato drago marino, il quale le narrò la storia dei Re-Sacerdoti umani e delle loro trasgressioni e della susseguente punizione da parte degli dèi. Midori ascoltò con ira crescente. Gli esseri umani erano come i pesci. Un momento qui, un momento là, e sempre molto più numerosi nel luogo da cui provenivano gli altri. Midori non vedeva motivo per cui gli dèi dovessero distruggere una tana così perfetta per una questione tanto insignificante. Fremente, Midori trasportò in un'altra tana ciò che restava del suo tesoro e tornò a dormire.

Dormì per tutta la Guerra delle Lance. l'Estate di Fiamma, la Guerra del Chaos, il furto del mondo e l'arrivo dei draghi dominatori, i quali non sospettarono mai della sua esistenza. Midori avrebbe continuato a dormire profondamente, se non fosse stato per un urlo orripilante che la ridestò di colpo e le fece aprire gli occhi per la prima volta da diversi secoli.

L'urlo era il grido di morte di Takhisis.

Midori non aveva mai avuto una grande opinione della Regina delle Tenebre. Alcuni draghi marini avevano preso parte alle guerre di

Takhisis. Midori non era stata fra questi. La sua vita era preziosa per lei, e Midori non vedeva alcuna necessità di rischiarla per la causa di qualcun altro. Che Takhisis dominasse il mondo o no, per Midori faceva lo stesso. Ma ora, come il bambino che è scappato di casa da tempo ma è contento di sapere che la mamma è ancora lì in caso di bisogno, Midori si sentiva in lutto e perfino un po' timorosa.

Se un destino tanto terribile poteva colpire un dio, nessuno (nemmeno un drago) era al sicuro.

Per la seconda volta nella sua vita, Midori uscì dalla sua tana e andò alla scoperta della verità. Nuotò lentamente e pesantemente nell'acqua, gravata non tanto dagli anni quanto dal peso del guscio enorme che aveva sul dorso. Mentre i draghi di terra hanno sul dorso protuberanze spinose e ali che consentono loro di volare, i draghi marini hanno un guscio enorme, come quello di una testuggine, e pinne al posto delle zampe munite di artigli. Il guscio aveva funzioni di difesa. Midori poteva ritrarvi dentro la testa e le zampe per sicurezza, ed era così che dormiva. Nel corso dei secoli, mentre lei dormiva, il guscio si era ricoperto di coralli e conchiglie, per cui nuotare con tale guscio era equivalente a raccogliere e spostare una barriera corallina.

Pensando che quest'ultima calamità avesse qualcosa a che vedere con Istar e quell'altro Cataclisma, Midori ritornò nel Mare di Sangue e lì si imbatté in Nuitari, impegnato a riedificare le rovine di una vecchia torre in sfacelo. Il dio rimase sbigottito e non fu particolarmente contento di vedere un drago marino, poiché non aveva idea che ce ne fosse uno nelle vicinanze e temeva che provocasse seccature.

Nuitari fu però rispettoso nei confronti di Midori e le raccontò tutta la storia: tutto riguardo agli Irda, al Chaos, al furto del mondo, ai draghi forestieri, ai totem coi teschi, a un kender che viaggiava nel tempo, a una ragazza di nome Mina, alla Guerra delle Anime, alla morte di un dio e all'esilio volontario di un altro.

A mano a mano che ascoltava, Midori sentì crescere i propri timori. Un mondo in cui perfino gli dèi potevano morire era evidentemente un luogo molto più pericoloso di quanto lei si fosse resa conto. Stava pensando a questo e si domandava in che modo potesse mai farsi una bella epoca di sonno quando inaspettatamente Nuitari le fece una proposta. A lui serviva un guardiano per certe reliquie che aveva raccolto sul fondo del mare. Quell'incarico era suo, se Midori lo voleva.

A Midori non piaceva Nuitari. Lo considerava un bambino piagnucoloso e ingrato, non degno della madre che lo aveva messo al mondo. Non gradiva particolarmente lavorare per lui, ma non le piaceva nemmeno il pensiero di ritornare nella sua tana solitaria.

Doveva tenere d'occhio alcune cose. Inoltre, se si fosse annoiata o se lui l'avesse infastidita troppo, poteva sempre andarsene. Midori accettò di trasferirsi nella Torre appena restaurata di Nuitari, per custodire lì il deposito di inestimabili oggetti religiosi.

Nuitari le assicurò che, essendo la Torre ubicata molto in profondità nel Mare di Sangue, vi erano scarse probabilità che dei mortali la infastidissero. L'unico che venisse era Caele, un mezzelfo bastardo che era costretto a farle visita di quando in quando per pregarla di donargli un paio di gocce del suo sangue.

Midori avrebbe rifiutato, ma Caele si umiliava tanto bene e la adulava così profusamente, ed era evidentemente tanto spaventato da lei, che Midori scoprì di gradire effettivamente le sue visite. Emergeva dalla sua tana e giocava con lui per un po', quel tanto che bastava perché lui si svilisse completamente, e allora Midori ringhiando acconsentiva alla sua richiesta, facendo scattare le mascelle verso di lui mentre il mezzelfo raccoglieva il sangue, giusto per il piacere di vederlo balzare qua e là in preda al panico.

Nessun altro veniva a disturbare il riposo e le lunghe meditazioni del drago. Nuitari aveva costruito una tana progettata appositamente per Midori: un grande globo dalle pareti di cristallo inondato di acqua marina e ubicato alla base della Torre. Dentro quel globo enorme il drago poteva nuotare a piacimento, andare e venire come desiderava attraversando a nuoto un portale magico situato nella parete di cristallo.

Al centro del globo vi era la Sala del Sacrilegio; non proprio una sala, ma piuttosto un piccolo castello, dove erano conservati gli oggetti sacri. Qualunque mortale avesse cercato di accedere agli oggetti sacri avrebbe dovuto non solo saper nuotare ma anche trovare un modo per evitare il drago marino e gli altri abitanti delle profondità. Il drago non sopportava il chiasso, per cui lasciava entrare nel suo globo soltanto quelle creature che erano silenziose e se ne stavano per conto loro, come la medusa e la pastinaca. Gli squali erano stupidi e maleducati, ma costituivano uno spuntino gustoso e la divertivano combattendo contro i calamari giganti. I ricci di mare, col loro chiacchiericcio costante, erano banditi.

Dopo tutto, un modo piacevole di trascorrere gli anni del tramonto.

Midori sonnecchiava, con la testa mezzo dentro e mezzo fuori del guscio, cullata in uno stato di tranquillità dai movimenti ondeggianti delle meduse, quando udì aprirsi la porta che conduceva alla sala subacquea. Entrò una persona.

Pensando che fosse il mezzelfo alla ricerca di altro sangue, Midori decise che adesso non voleva essere infastidita da lui. Stava per dirgli di andare a prelevare il suo stesso sangue altrimenti gliel'avrebbe

prelevato lei, quando si rese conto all'improvviso che non era il mezzelfo. Era un intruso.

Midori si ritrasse dentro il guscio e rimase assolutamente immobile. Era, secondo tutte le apparenze, una vasta formazione corallina. I pesci nuotavano indisturbati attorno a lei. Le piante marine che le crescevano sul dorso ondeggiavano avanti e indietro con le correnti che turbinavano all'interno del globo. Soltanto un acuto osservatore, guardando molto da vicino, avrebbe visto gli occhi gialli del drago luccicare dentro le profondità tenebrose del guscio.

Ciò che Midori vide la stupì più di ogni altra cosa che l'avesse stupita da diversi millenni a questa parte.

Uscì per indagare più a fondo.

Mina osservò il drago con un terrore che sembrò paralizzarla. Le fauci del drago si spalancarono. I denti aguzzi luccicarono sotto la misteriosa luce solare verde, mentre il drago inspirava facendo scomparire centinaia di pesci inermi dentro la gola della bestia.

Le mascelle del drago si richiusero di scatto. Due enormi zampe a forma di pinna spinsero in su dal fondo coperto di alghe il guscio ponderoso. La coda del drago sferzò l'acqua, sollevando nubi di limo. Le zampe a pinna sospinsero la bestia attraverso l'acqua. Con la testa e il collo spinti in fuori, il drago puntò dritto verso Mina.

Mina temeva che il drago intendesse schiantarsi attraverso la parete di cristallo. Tornò di corsa alla porta e la spinse freneticamente.

La porta non voleva aprirsi. Mina si guardò dietro le spalle. Il drago era quasi sopra di lei. Gli occhi erano enormi: fessure nere circondate da una fiamma verde-oro. Sembrava che gli occhi da soli potessero inghiottire Mina. Le mascelle del drago si aprirono.

Mina premette la schiena contro la porta, con una preghiera a Chemosh sulle labbra.

Il drago raggiunse la parete di cristallo, compì un'improvvisa virata, seguendo la curvatura del globo, e rimase lì fermo a galleggiare. Il drago parlò, emettendo dalla bocca parole e pesci.

«E tu da dove vieni?»

Mina si aspettava una morte violenta, non una domanda insensata. Non riuscì a trovare fiato sufficiente per rispondere.

«Ebbene?» domandò con impazienza il drago.

«Io vengo da... dalla Torre...» Mina indicò con un gesto lieve la porta alle proprie spalle.

«Non intendo questo», sbottò il drago, con furia. «Intendo: da dove vieni? Dove sei stata?»

Mina aveva sentito dire che certi draghi amavano praticare giochi con le loro vittime, ponendo loro indovinelli e giocando con loro prima di ucciderle. Questo drago però non sembrava intento a giocare.

Questo drago sembrava ben serio.

Evidentemente io non sono una maga, eppure sono qui in questa Torre. Il guardiano deve pensare che io sia qui su invito di Nuitari. È per questo che non mi ha uccisa. La cosa può giocare a mio vantaggio.

«Io sono un'amica del dio», rispose Mina. Questo almeno era vero. Lei semplicemente non aveva specificato quale dio avesse fatto amicizia con lei. «Quando quei tremori hanno scosso la Torre, lui mi ha mandata a vedere se gli oggetti sacri sono al sicuro.»

Gli occhi a fessura del drago si strinsero. Midori era contrariata. «Ti rifiuti di rispondere alle mie domande?»

Mina era perplessa. «È che... non pensavo che ti interessasse. Non ho niente in contrario a rispondere. Quanto a chi sono io, mi chiamo Mina. Quanto a da dove vengo, non lo so. Sono un'orfana senza ricordi della mia infanzia. Quanto a dove sia stata, sono stata quasi in ogni parte di Ansalon. Raccontarti la mia storia richiederebbe troppo tempo. Io dovrei controllare quegli oggetti sacri...»

«Mi stai facendo perdere tempo. Vieni dentro e controlla gli oggetti sacri, allora. Nessuno ti ferma», ringhiò irascibile il drago.

Mina si rese conto che il drago doveva pensare che Nuitari le avesse svelalo il segreto di come entrare nel globo.

Che sciocca sono stata a parlarne, pensò Mina con irritazione. Adesso che cosa le dico? Che ho dimenticato quanto mi ha detto il dio? Neanche un nano di fosso ci crederebbe!

Il drago la guardò con occhio torvo. «Ebbene, che aspetti? Quanto a quel discorso sconnesso sul fatto che sei orfana...»

Il drago si interruppe. Spalancò gli occhi con furia. Spinse in avanti la testa e picchiò contro il cristallo.

«Per i miei denti e le mie tonsille», esclamò il drago. «Per i miei polmoni e il mio fegato. Per il mio cuore e il mio stomaco, dente e unghia! *Tu non lo sai!»*

Mina non capiva che cosa volesse dire tutto questo. «Che cosa non so?» domandò al drago.

Ma la creatura mormorava fra sé e non le prestava più attenzione.

Mina colse alcune parole dell'invettiva del drago: «...bastardo... bugiardo... questa la vedremo!».

Mina non riusciva a trarne alcun senso.

«Che cos'è che non so?» domandò di nuovo Mina. Dentro di lei si contorceva qualcosa. Mina aveva la sensazione che questa fosse una cosa disperatamente importante.

«Tu non sai», il drago fece una pausa, «come entrare. Vero?»

Non era questo che intendeva il drago. Il drago adesso la stava prendendo in giro, la stava provocando. Gli occhi a fessura luccicarono. Il labbro verde si increspò. «Non c'è nessun trucco, davvero. Attraversa la parete di cristallo e basta. Quanto a respirare

sott'acqua, non avrai difficoltà. Fa tutto parte della magia, vero?»

La bestia sta cercando di attirarmi dentro, ragionò Mina. Io potrei restare qui e tenermi al sicuro dal drago, ma questo vorrebbe dire deludere il mio signore.

«Chemosh, restate con me!» pregò Mina e si avvicinò alla parete di cristallo.

Pose entrambe le mani sul vetro. Con le dita percorse i margini aguzzi delle rune incise sulla superficie. Mina si concentrò sulla sua destinazione, il castello di sabbia al centro del globo, e tenendo lo sguardo fisso su quello e lontano dal drago inspirò profondamente, chiuse gli occhi e avanzò.

Il cristallo si fuse come ghiaccio al suo tocco e Mina si trovò all'interno del globo.

Mina provò una sensazione strana. Non si dibatteva, non annegava, non ansimava in cerca di aria. Era come se il suo corpo avesse perduto solidità. Non respirava l'acqua, piuttosto era tutt'uno con l'acqua. Era fatta di acqua, non più di carne. La sensazione era meravigliosa, liberatoria e allo stesso tempo spaventosa. Non poteva perdere tempo cercando di capire che cosa fosse successo. Tendendosi, Mina si girò per affrontare il drago, sicura che adesso la creatura dovesse attaccare.

Le labbra del drago si ritrassero dai denti ingialliti formando un sorriso. Con stupore di Mina, il drago si spostò qua e là pesantemente nell'acqua e nuotò verso il fondo del globo, dove si adagiò.

«Mi scuserai», disse il drago. «Sono vecchia e tutta questa agitazione mi ha sfinita. Ma non voglio distoglierti dal tuo compito.»

Gli squali giravano attorno a Mina. Le meduse le si libravano fastidiosamente vicino. Il calamaro aprì gli occhi. Le creature marine la osservarono. Nessuna le si avvicinò.

Mina prese a nuotare nell'acqua, dirigendosi verso il castello di sabbia e tenendo d'occhio i suoi nemici.

Muovendosi pigramente in cerchio, gli squali la accompagnarono. Il calamaro si mosse nell'acqua, ma si mantenne a distanza.

Perplessa oltre misura, Mina continuò a nuotare. Le creature marine la seguirono, la osservarono. Il drago la osservò, con gli occhi verde-oro a luccicarle per quello che poteva essere divertimento.

Naturalmente ci sarebbero state delle trappole.

Arrivando alla struttura, Mina nuotò attorno verso la facciata e rimase lì a galleggiare, ondeggiando lievemente con le correnti, e a fissarla con perplessità. L'acqua non le aveva giocato scherzi alla vista. Il *Solio Febalas* era un castello giocattolo per bambini, fatto di sabbia, che pareva in procinto di sgretolarsi al minimo tocco.

Mina si sarebbe dovuta mettere carponi per strisciare attraverso la porta, e malgrado la sua corporatura snella sarebbe entrata a

malapena.

Non Ci sono oggetti sacri! Questa è una burla perpetrata da Nuitari, ma perché? Perché darsi tutta questa pena? Certamente, rifletté Mina, le vie degli dèi vanno al di là della comprensione umana. Il mio signore sarà estremamente deluso.

Mina guardò indietro verso il drago, che sembrava godere per l'imbarazzo di lei. Mina si domandò se continuare a indagare oppure rinunciare e tornare indietro.

Per lo meno dovrei guardare dentro, si risolse. Il mio signore già così sarà abbastanza furioso. Dovrei essere in grado di fornirgli tutti i dettagli.

Mina si avvicinò con cautela al castello di sabbia, badando a eventuali trappole e mezzo timorosa di tirare giù l'intera struttura se l'avesse urtata. La sommità delle pareti le arrivava alle spalle.

Mina tese la mano per toccare con circospezione la parete. La struttura era fatta di sabbia fusa assieme e dura come il marmo. Quando lei toccò il muro non accadde niente. Mina guardò di nuovo indietro verso il drago e poi fuori del globo di cristallo, temendo che Nuitari arrivasse da un momento all'altro.

Non c'era nessuno e il drago non si era mosso.

Mina nuotò attorno verso la facciata del castello di sabbia e trovò l'ingresso: una porta, alta meno di un metro, fatta di migliaia di perle che tremolavano di un luccichio rosa-violaceo. Al centro era incastonata un'unica runa ricavata da un grosso smeraldo. Mina con la punta delle dita sfiorò lo smeraldo.

La runa emise un bagliore verde accecante. La porta di perla si aprì con forza esplosiva. Troppo tardi Mina capì la trappola. L'edificio era a tenuta d'aria, chiuso ermeticamente contro l'acqua. Quando la porta si aprì, la chiusura si ruppe. L'acqua precipitò all'interno, trasportando con sé Mina. L'afflusso rapido di acqua cessò. La porta si richiuse ermeticamente, rendendo il castello di nuovo a tenuta d'aria.

E prendendo Mina, ancora una volta, prigioniera.

Non meravigliava che il drago apparisse divertito.

La forza dell'acqua aveva fatto perdere l'equilibrio a Mina e l'aveva fatta ruzzolare qua e là. Era stesa a pancia in giù nell'acqua che le arrivava al mento. Il livello dell'acqua però scendeva rapidamente. Doveva esserci uno scolo nel pavimento. Mina udiva l'acqua gorgogliare nel deflusso turbinante.

Mina non vedeva niente in quel buio pesto. Si sollevò lentamente da terra, timorosa di sbattere con la testa contro il soffitto basso. Non percepì niente. Sollevò la mano, e ancora non percepì niente al tatto. Cercò di drizzarsi in tutta la sua altezza.

Non sbatté con la testa. Rimase perfettamente immobile, timorosa di muoversi senza vedere niente. A poco a poco gli occhi le si

abituarono al buio. La stanza non era oscura come lei aveva inizialmente pensato. Non c'erano luci, ma certi oggetti attorno alla stanza emanavano un lieve bagliore, per cui Mina poté distinguere l'ambiente che la circondava.

Si guardò attorno. Guardò su e guardò giù. Rimase col fiato in gola. Le lacrime le fecero bruciare gli occhi, rendendo indistinte le luci.

Mina si trovava in una sala immensa. Cento passi non l'avrebbero condotta neanche a metà della sala. Il soffitto su cui temeva di sbattere la testa era tanto in alto sopra di lei che Mina riusciva a malapena a vederlo.

E tutto attorno a lei vi erano gli dèi.

Ciascun dio aveva una nicchia intagliata nella parete, e in ciascuna nicchia vi era un altare. Vari oggetti, sacri a ciascun dio, erano collocati sull'altare o sul pavimento davanti all'altare.

Alcuni degli oggetti sacri brillavano di luce radiosa. Alcuni tremolavano, altri luccicavano. Alcuni oggetti sacri erano bui, alcuni parevano assorbire la luce degli altri.

Mina cadde tremante in ginocchio.

La potenza sacra degli dèi parve annientarla.

«Dèi, perdonatemi!» sussurrò. «Che ho fatto? Che ho fatto?»

12

Nuitari ritornò alla Torre e la trovò sotto assedio. Sua sorella Zeboim, dea delle profondità, a quanto pareva era intenta a scuoterla per farla a pezzi.

Anche se erano fratello e sorella, figli di Takhisis e del suo consorte, il dio della vendetta Sargonnas, Nuitari e Zeboim erano diversi quanto le onde spumose e la luce della luna nera. Zeboim aveva ereditato dalla madre la natura volubile e l'ambizione feroce, ma della madre le mancava la disciplina. Nuitari invece era nato con l'astuzia fredda e calcolatrice della madre, temperata dalla passione per la magia. Zeboim era vicina a suo padre, Sargonnas, e spesso operava con lui per favorire la causa dei suoi amati minotauri, che erano tra i principali adoratori della dea del mare. Nuitari disprezzava il padre e non ne faceva un segreto. Non aveva una grande opinione nemmeno dei minotauri, uno dei motivi per cui vi erano pochi minotauri maghi in circolazione.

Nuitari sapeva che sua sorella sarebbe rimasta sconvolta per il fatto che lui avesse riedificato l'antica Torre dell'Alta Magia nel suo mare senza prima chiederle il permesso. Conoscendola, sapeva che era capace di rifiutarglielo per puro capriccio. Temendo inoltre che questo le mettesse in testa strane idee, Nuitari aveva ritenuto più saggio costruire prima la Torre e poi chiedere perdono alla sorella.

Adesso stava cercando di fare proprio questo, ma Zeboim si rifiutava di ascoltare.

«Te lo giuro, fratello», si adirò Zeboim, «nemmeno una delle tue Vesti Nere oserà mettere piede sull'acqua, altrimenti affronterà la mia ira! Se un mago cercasse di fare un bagno caldo, io lo spingerò sotto! Qualunque nave trasportasse un mago si rovescerà. Le zattere che traghettassero maghi attraverso i fiumi affonderanno. Se un mago metterà il dito del piede in un torrente, io lo rigonfierò facendone un fiume impetuoso. Un mago che appena bevesse un bicchiere d'acqua soffocherà...».

Continuò così, sbraitando e infuriandosi e pestando i piedi. A ogni pestata, il fondo del mare tremava. La sua furia faceva ondeggiare la Torre sulle fondamenta. Nuitari poteva solo immaginare la devastazione che le scosse provocavano all'interno. Aveva perso il contatto con i due maghi, e questo lo preoccupava.

«Mi dispiace, cara sorella, se ti ho sconvolta», disse contrito. «Davvero, non è stato intenzionale.»

«Innalzare questa torre a mia insaputa non è stato intenzionale?» urlò Zeboim.

«Pensavo lo sapessi!» protestò Nuitari, innocenza fatta persona.

«Pensavo sapessi tutto quello che avviene nel tuo mare! Se non è così, se questa ti giunge come una sorpresa, è forse colpa mia?»

Fremendo, Zeboim lo guardò con occhio furioso. Si dimenava e si dibatteva, ma non vedeva modo di uscire dalla rete di parole del fratello che l'aveva intrappolata così bene. Se affermava di sapere che lui stava costruendo la Torre, allora perché non l'aveva fermato, visto che ne era tanto offesa? Ammettere di non averlo saputo significava ammettere di non sapere ciò che avveniva nel suo stesso regno.

«Ero impegnata in altre questioni più importanti», disse con tono altezzoso. «Ma adesso che lo so, tu devi fare ammenda.»

«Che cosa desideri?» domandò untuoso Nuitari. «Sarò fin troppo lieto di acconsentire alle tue richieste, cara sorella. Purché siano ragionevoli, naturalmente.»

Presumeva che lei fosse venuta a sapere non soltanto della Torre ma anche della Sala del Sacrilegio. Si immaginava che gli chiedesse la restituzione dei suoi oggetti sacri in cambio del permesso di tenere la Torre. Nuitari era pronto a consegnare un oggetto sacro o forse anche due, se lei avesse persistito nelle minacce contro i maghi. La risposta di Zeboim fu del tutto inaspettata.

«Voglio Mina», dichiarò la dea.

«Mina?» ripeté Nuitari, sbalordito. Prima Takhisis. Poi Chemosh. Adesso Zeboim. Ogni dio dell'universo voleva forse questa ragazza?

«Tu la tieni prigioniera. La consegnerai a me. In cambio potrai tenerti la Torre», propose magnanima Zeboim. «Non te la farò abbattere.»

«Che gentilezza da parte tua, sorella», disse Nuitari con tono adulatorio e velenoso. «Che cosa vuoi da questa femmina umana, se mi permetti di domandartelo?»

Zeboim guardò su verso la superficie del mare illuminata dal sole.

«Quante delle tue Vesti Nere pensi che stiano navigando in mare aperto attualmente, fratello?» domandò. «Io ne conto sei in questo momento.»

Sollevò le mani e l'acqua del mare prese a ribollire attorno a lei. La luce del sole svanì, sopraffatta da nubi temporalesche. Nuitari ebbe visioni dei suoi maghi che cadevano giù da ponti squassati dal rollio.

«Molto bene! L'avrai!» disse rabbiosamente. «Ma non so perché tu la voglia. Lei appartiene a Chemosh, anima e corpo.»

Zeboim sorrise con aria avveduta, e Nuitari indovinò subito che lei e Chemosh avevano stretto qualche sorta di patto.

«Ecco perché il dio non è venuto a reclamare la sua sgualdrina», mormorò Nuitari. «Ha stretto un patto con Zeboim. Mi domando a che scopo. Non la mia Torre, spero.»

Scrutò la sorella. Lei lo scrutò di rimando.

«Vado a prenderla», disse Nuitari.

«Vai», disse Zeboim. «E non metterci molto. Io mi annoio facilmente.»

Impartì alla Torre una scossetta supplementare.

Entrando nella Torre del Mare di Sangue, Nuitari convocò i suoi maghi.

Non risposero.

Lo considerò un cattivo presagio. Caele di solito era sempre pronto, desiderando ardentemente di essere il primo a profondersi in lodi per il ritorno del padrone, e Basalt, solido e affidabile, aspettava di lanciarsi in lamentele nei confronti di Caele.

Nessuno dei due rispose alla convocazione del padrone.

Nuitari li chiamò di nuovo, con tono terribile.

Nessuna risposta.

Nuitari andò al laboratorio, pensando che potessero essere lì. Vi trovò un caos indescrivibile: il pavimento inondato di pozioni versate e vetri rotti, un piccolo fuoco che ardeva in un angolo, diversi folletti evasi che vagavano liberamente qua e là. Nuitari spense il fuoco con uno sbuffo irritato, intrappolò i folletti e li rinchiuse nuovamente nelle loro gabbie, quindi proseguì le ricerche dei maghi scomparsi. Aveva la sensazione di sapere dove guardare.

Arrivando all'appartamento di Mina, trovò la porta spalancata. Nuitari entrò.

Due bare di pietra e nessuna traccia di Mina.

Nuitari sollevò le lastre di pietra dai sarcofagi. Caele, ansimando per respirare, afferrò i lati della bara e si tirò su. Il mezzelfo pareva mezzo morto. Cercò di alzarsi in piedi, ma aveva le gambe troppo malferme. Rimase seduto nella bara e rabbrividì. Poiché i nani erano abituati a vivere in luoghi bui, Basalt aveva affrontato con facilità il suo isolamento. Era molto più preoccupato di affrontare il dio irato, e teneva la testa china, col cappuccio abbassato, cercando disperatamente di evitare lo sguardo torvo di Nuitari.

«Oh, se mi perdonate, padrone, mi occupo io di fare le pulizie...» Basalt cercò di uscire furtivamente dalla stanza.

«Dov'è Mina?» domandò Nuitari.

Basalt si guardò attorno furtivamente, come sperando che Mina si nascondesse sotto il divano. Non trovandola, guardò il padrone e quasi subito distolse di nuovo lo sguardo.

«È stata colpa di Caele», disse Basalt, mormorando nella barba. «Ha cercato di ucciderla, ma ha pasticciato come al solito, e lei gli ha preso il coltello...»

«Serpente!» sibilò Caele. Inerpicandosi fiaccamente per uscire dalla bara, sollevò contro il nano una mano indebolita.

«Smettetela, tutti e due!» comandò Nuitari. «Dov'è Mina?»

«È successo tutto nello stesso momento, padrone», piagnucolò Caele. «Zeboim ha cominciato a scrollare la Torre, e un attimo dopo Mina aveva il mio coltello e minacciava di uccidermi...»

«È vero, padrone», disse Basalt. «Mina minacciava di uccidere il povero Caele se io avessi cercato di fermarla, e naturalmente io temevo per la sua vita, e poi è arrivato Chemosh e ci ha ficcati dentro queste bare...»

«Tu menti», disse con calma Nuitari. «Il Signore della Morte non può entrare nella mia Torre. Non più.»

«Ho udito la sua voce, padrone», ansimò Basalt, trasalendo. «La sua voce era dappertutto. Ha parlato con Mina. Le ha detto che la Torre è sua. A parte il guardiano...»

«Il guardiano», ripeté Nuitari, e capì dove fosse andata Mina: la Sala del Sacrilegio. Si rilassò. «Midori la sistemerà, e questo significa che non ne rimarrà granché. Devo escogitare qualcosa per placare mia sorella. Metterò i resti di Mina in una bella scatola. Zeboim potrà offrire questa a Chemosh in cambio di qualunque cosa lui le abbia promesso; una promessa che lui probabilmente non intenderà comunque mantenere.»

Tornò a guardare i suoi due maghi, che si facevano piccoli per la paura davanti a lui. «Mettetevi a ripulire questo disastro.» Diede un'occhiata alle bare. «Non buttate via queste. Potrebbero tornare utili in futuro se voi oserete disobbedirmi di nuovo.»

«No, padrone», mormorò Basalt.

«Sì, padrone», disse Caele deglutendo.

Soddisfatto, Nuitari si avviò a recuperare il cadavere di Mina.

Nuitari si aspettava di trovare il globo marino in scompiglio: sangue nell'acqua, il drago dall'aria sazia, gli squali intenti a combattere per i rimasugli. Invece le meduse ondeggiavano qua e là nel globo con una calma irritante e il drago era addormentato sul fondo sabbioso.

A quanto pareva si era preoccupato per nulla. Mina dopo tutto non era venuta qui. Nuitari inviò ai suoi maghi il messaggio urgente di perlustrare la Torre alla ricerca di Mina e se ne stava andando per aiutarli quando il drago parlò.

«Se stai cercando l'essere umano, è dentro il tuo castello di sabbia.»

Nuitari per un attimo rimase sbalordito, quindi si lanciò attraverso la parete di cristallo per affrontare il drago.

Midori lo osservò dalle profondità buie del suo guscio.

«Le hai permesso di entrare?» si infuriò Nuitari. «Che razza di guardiano sei?»

«Mi ha detto che la mandavi tu», rispose il drago. Il guscio si

spostò leggermente. «Ha detto che tu volevi farle verificare che gli oggetti sacri non fossero stati danneggiati dalle scosse.»

«E tu hai creduto alle sue menzogne?» Nuitari era atterrito.

«No», rispose Midori, con gli occhi verde-oro che luccicavano. «Non più di quanto io creda alle tue menzogne.»

«Alle mie menzogne?» Nuitari non riusciva a trarre un senso da tutto questo. Non aveva mai mentito al drago, non certo riguardo a qualcosa di importante. «Che... Lascia perdere! Perché l'hai lasciata passare?»

«La prossima volta, fai tu il lavoro sporco», ringhiò Midori, ritraendo la testa dentro il guscio. Chiuse gli occhi e finse di dormire.

Nuitari non aveva tempo per decifrare che cosa infastidisse il drago. Doveva impedire a Mina di andarsene con i suoi oggetti sacri. Senza essere né visto né udito, il dio si materializzò all'interno del *Solio Febalas*.

Mina era lì. Non stava saccheggiando quel luogo, come lui si aspettava. Era in ginocchio, con la testa china e le mani giunte.

«Dèi delle tenebre e dèi della luce e voi dèi che amate il crepuscolo intermedio, perdonate la mia profanazione di questo luogo sacro», pregava sottovoce Mina. «Perdonate l'ignoranza dei mortali, perdonate l'arroganza e la paura che hanno indotto loro a commettere questo crimine contro di voi. Anche se le anime di coloro che rubarono questi oggetti sacri se ne sono andate da tempo, la debolezza negli uomini rimane. Pochi si inchinano davanti a voi. Pochi vi onorano. Molti negano la vostra esistenza o affermano che l'uomo è cresciuto e non abbia ormai più bisogno di voi. Se potessero soltanto vedere questo spettacolo benedetto come lo vedo io e percepire la vostra presenza come la percepisco io, l'intera umanità cadrebbe ai vostri piedi per adorarvi.»

Nuitari intendeva afferrarla per la collottola e contorcerle il corpo a mani nude fino a spezzarle le ossa e a farle sprizzare sangue. Al pari dei suoi maghi, non credeva nell'uso della magia per scopi frivoli.

Invece non la uccise. Guardandosi attorno nella sala, vide quello che vedeva lei: non oggetti da barattare come maiali nel giorno di mercato. Vide gli altari sacri. Vide la luce divina. Vide la potenza terribile degli dèi. Percepì ciò che percepiva lei: una presenza sacra. Nuitari ritrasse la mano.

«Sei l'essere umano più irritante», disse esasperato. «Io non ti capisco!»

Mina sollevò la testa e si girò per guardarlo. Aveva il viso rigato di lacrime. A Nuitari rammentava una bambina smarrita.

«Io non capisco me stessa, mio signore», disse Mina. Chinò il capo. «Toglietemi la vita come punizione per la mia trasgressione in questo luogo sacro. Merito di morire.»

«Effettivamente meriti di morire», le disse arcigno Nuitari. «Ma oggi sei fortunata. Ti ho promessa a mia sorella, che a sua volta ti ha promessa a Chemosh.»

Avrebbe anche potuto parlare di qualcun altro. Mina rimase dov'era, accovacciata per terra, schiacciata, atterrata dal peso del cielo.

«Non mi hai sentito? Sei libera di andartene», disse Nuitari. «Anche se devo avvertirti che se per disgrazia ti sei infilata dentro la manica un anello benedetto o una fiala di pozione vivificante, devi privartene prima di partire. Altrimenti scoprirai che la tua fortuna si è esaurita.»

«Non ho toccato niente, mio signore», rispose Mina.

Alzandosi in piedi, si incamminò verso la porta. Si muoveva lentamente, come riluttante ad andarsene. I suoi occhi si soffermarono sulle reliquie sacre agli dèi.

«Non ritengo mi serva granché domandarti come tu sia riuscita ad aggirare le mie protezioni magiche», disse Nuitari. «Come tu abbia fatto a superare una porta che aveva un sigillo magico e una trappola, e poi ad attraversare le pareti di cristallo incrostate di rune, e a respirare acqua di mare facilmente quanto l'aria. Immagino che Chemosh ti abbia aiutata in tutto questo.»

«Ho pregato il mio dio, sì», rispose distrattamente Mina.

Nuitari attese i dettagli, ma lei non diede ulteriori spiegazioni.

«Mi piacerebbe sapere, tuttavia», proseguì Nuitari, «come tu sia riuscita a superare il drago. Mi ha detto che tu le hai raccontato qualche storia inverosimile dicendo che ti avevo mandata io. Io penso, in verità, che Midori debba essere stata addormentata e abbia paura di ammetterlo davanti a me».

Mina rispose con un mezzo sorriso. «Credo di avere effettivamente detto qualcosa del genere, mio signore. Il drago era sveglissimo. Mi ha vista, mi ha parlato e mi ha posto degli indovinelli da risolvere. Dopo di che il drago mi ha permesso di entrare nel globo.»

«Indovinelli?» Nuitari era scettico. «Quali indovinelli?»

Mina ci pensò su. «Ce n'erano due: "Da dove vieni?" mi ha domandato il drago, e "dove sei stata?"»

«Non granché come indovinelli», affermò asciutto Nuitari.

Mina annuì. «Sono d'accordo, mio signore. Tuttavia il drago si è arrabbiato quando ha pensato che io dessi risposte evasive. È questo che mi ha fatto pensare che fossero indovinelli intesi a ingannarmi.»

Il fondo marino si sollevò e sobbalzò. La Torre si scosse dalle fondamenta, e una voce gridò per avvertimento: «Sbrigati, fratello! Mi sto stancando di aspettare!».

Nuitari tolse il sigillo alla porta e fece un gesto a Mina.

«Questa volta ti risparmio la vita», disse. «La prossima volta non sarò tanto generoso, per cui fai in modo che non ci sia una prossima volta.»

La accompagnò alla porta, che era l'ultima trappola. Non sarebbe stata fatta scattare da un ladro, ma dall'oggetto sacro che il ladro cercasse di portare fuori della Sala. Mina aveva detto di non avere niente in proprio possesso e Nuitari le credeva. Non rimase sorpreso nel vederla attraversare la porta senza danni. Chiuse rapidamente la porta, prendendosi un appunto mentale di rafforzare gli incantesimi che vi aveva applicato. Non aveva idea che Chemosh (perfino da lontano) potesse rivelarsi tanto abile nello sfondare barriere magiche.

Un movimento rapido e leggero della sua mano e Mina sparì, trasportata attraverso acqua, globo di cristallo e pareti della Torre fino al mare al di là, dove la aspettava Zeboim.

Non esattamente disposto a fidarsi di sua sorella, Nuitari la tenne d'occhio, volendo accertarsi che Zeboim mantenesse la parola e terminasse gli attacchi alla Torre. Nel momento in cui ebbe Mina, Zeboim strinse la giovane donna in un abbraccio affettuoso e le due scomparvero.

Nuitari ritornò al globo per interrogare il drago, ma scoprì che Midori non c'era più.

Simili assenze non erano insolite. Il drago di quando in quando se ne andava in battute di caccia. Nuitari aveva la sensazione però che questa volta Midori se ne fosse andata senza alcuna intenzione di tornare. Si era incollerita enormemente con lui.

Nuitari rimase dentro il globo marino a fissare il *Solio Febalas*. Ripensò a tutto quanto avesse a che fare con Mina.

Mina, si risolse, non voleva dire altro che guai.

«Che liberazione», mormorò. Se ne andò, con un sospiro feroce, per vedere se gli riuscisse di trovare e placare il drago.

PARTE TERZA
Il bacio di Mina

1

La taverna, se la si poteva chiamare pomposamente con questo termine, si trovava dentro una barca rovesciata che era stata portata a riva dal vento durante una tempesta. La taverna si chiamava Lo Scafo, ma l'umorismo locale la chiamava Lo Schifo.

Lo Schifo teneva fede al suo nome. Non aveva né tavoli, né sedie, né finestre. Gli avventori se ne stavano raggruppati attorno al bancone che era stato abborracciato con travi di legno in putrefazione, oppure si accovacciavano su cassette di verdura rovesciate. Le crepe nello scafo fornivano quella poca luce che riuscisse a penetrare all'interno, unitamente a un minimo di aria fresca che combatteva una battaglia persa contro il fetore di liquore dei nani, urina e vomito. Coloro che frequentavano Lo Schifo venivano qui principalmente perché erano stati buttati fuori da ogni altro posto.

Rhys e Nightshade sedevano su cassette quanto più vicino possibile a una delle crepe, e anche così Nightshade trovava che l'odore quasi gli guastava l'appetito. Atta contraeva continuamente le narici e starnutiva e tirava su col naso.

Oltre alla mancanza di tavoli e di finestre, non vi erano nemmeno risate, né allegria. L'oste distribuiva un distillato dubbio che lui affermava essere liquore dei nani, ma probabilmente non lo era, versandolo in boccali di stagno ammaccati che erano stati recuperati dal naufragio. Gli avventori per la maggior parte bevevano da soli, sprofondati nella malinconia, fissando storditi i ratti che correvano sul pavimento e che erano gli unici a divertirsi, almeno finché non scorsero Atta. Essendole stato proibito di cacciarli, Atta osservava quelle bestiacce a occhi socchiusi e, quando uno le arrivava troppo vicino, gli ringhiava contro.

Uno degli avventori che bevevano quel giorno era Lleu.

Rhys e Nightshade avevano perso per breve tempo le tracce di Lleu quindi, proprio per caso, avevano ritrovato il suo percorso, diretto da Solace verso sud, non verso est. Lo rintracciarono nella città di New Port situata sulla Baia Nuova nella parte meridionale del Mare Nuovo. Rhys si domandò perché suo fratello andasse verso sud, quando gli altri Prediletti erano attirati verso est. Trovò la risposta quando raggiunse New Port. Lleu aveva prenotato un posto su una nave diretta a Flotsam, la cui partenza era prevista di lì a qualche giorno.

Trovare Lleu non era stato difficile. Rhys era andato semplicemente da un'osteria malfamata all'altra, fornendo agli osti la descrizione di Lleu. A New Port lo individuarono al terzo tentativo.

Gli osti ricordavano sempre Lleu, poiché si distingueva dagli altri

clienti, i quali erano generalmente trasandati, schiavi del liquore dei nani che governava la loro vita. Quelli «catturati dai nani», come si usava dire, erano in genere macilenti e pallidi, poiché il liquore diventava per loro pane e carne; avevano gli occhi vitrei, le guance incavate. Lleu, invece, era sano e pasciuto, bello e affascinante. Da tempo aveva abbandonato le vesti di chierico di Kiri-Jolith e adesso indossava la camicia e il farsetto, gli stivali di cuoio e le calze di lana di un giovanotto di nobili natali.

In un modo o nell'altro aveva trovato dei soldi, poiché i suoi abiti erano di buona fattura e lui era riuscito a pagare il prezzo elevato del viaggio per mare. Forse una delle sue vittime era stata ricca. Altrimenti si era dato al furto, il che non sarebbe stato sorprendente. Dopo tutto, Lleu non aveva nulla da temere dalla giustizia, che sarebbe andata incontro a una brutta sorpresa se avesse cercato di impiccarlo.

Quando Rhys entrò nello Schifo, Lleu lo osservò, poi distolse lo sguardo. In quegli occhi morti non vi era traccia di riconoscimento. Lleu non aveva alcun ricordo di Rhys né di alcunché. Lleu sapeva il proprio nome, ed era l'unica cosa che sapesse. Chemosh gli diceva chi era, presumibilmente. Ciò che era stato era andato perduto per sempre.

Gli altri avventori della taverna erano assorti nel bere e non volevano avere nulla a che fare con un forestiero, per cui Lleu intrattenne un'allegra conversazione con se stesso. Si vantava delle sue baldorie e delle donne che si gettavano su di lui. Rideva per le proprie battute e cantava canzoni sguaiate, e a Rhys doleva il cuore. Lleu bevve finché non finì le monete per pagare gli alcolici, quindi cercò di bere a credito. L'oste non voleva saperne, però; eppure Lleu continuò a restare seduto lì, col boccale in mano.

Andò avanti così per l'intero pomeriggio. Lleu da un momento all'altro si dimenticava che non aveva niente da bere e portava il boccale alle labbra. Trovandolo vuoto, sbatteva il boccale sulla cassetta e a voce alta chiedeva dell'altro liquore. L'oste, sapendo che lui non poteva pagare, semplicemente lo ignorava. Lleu continuava a sbattere il boccale sulla cassetta finché dimenticava perché lo facesse, e allora lo metteva giù. Dopo qualche istante lo raccoglieva e urlava per avere ancora da bere.

Rhys stava seduto a osservare quell'essere che un tempo era stato suo fratello e di quando in quando faceva finta di bere il liquore che era stato costretto a pagarsi per placare l'oste. Nightshade si era annoiato, inizialmente, ma poi si era messo a cercare di colpire i ratti con fagioli secchi che aveva trovato in qualche vecchia tela di sacco infilata dentro la cassetta su cui era seduto. Il kender aveva reperito (Rhys non gli domandò come) una fionda, e anche se inizialmente era

stato impacciato nell'usarla, poi aveva acquisito una certa abilità. Sapeva colpire un ratto con un fagiolo a venti passi di distanza e fargli fare una capriola sul pavimento di terra. Però si stava stancando di quel divertimento. I ratti intelligenti adesso restavano nelle loro tane e inoltre lui aveva esaurito i fagioli.

«Rhys», disse Nightshade, avvolgendo la fionda e infilandosela alla cintola, «è ora di cena».

«Pensavo che avessi perso l'appetito», disse Rhys sorridendo.

«Il mio naso l'ha perso. Il mio stomaco no», ribatté Nightshade. «Anche Atta pensa che sia ora di cena, vero, ragazza?» Diede alla cagna una pacca sulla testa.

Atta alzò gli occhi e scodinzolò, sperando che stessero per andarsene.

«Non possiamo andarcene ancora», esordì Rhys, e poi, vedendo Nightshade fare il muso lungo e Atta abbassare gli orecchi, soggiunse: «Ma voi due potete andare a fare una passeggiata. Io ho questi avanzi del pranzo».

Rhys e Nightshade avevano aiutato un contadino a rimettere una ruota al carro quella mattina mentre arrivavano in città e, anche se Rhys si era rifiutato di accettare un pagamento, l'uomo aveva spartito con loro i viveri. Rhys porse al kender un pacchetto di carne essiccata.

«La porto fuori per mangiarmela», disse Nightshade. «Così il mio naso potrà avere fame come lo stomaco.»

Si alzò e si sgranchì. Atta si scrollò tutta, partendo dal naso e finendo con la coda, e guardò con entusiasmo la porta.

«E tu?» domandò Nightshade, vedendo che Rhys restava seduto. «Non hai fame?»

Rhys scrollò il capo. «Io resto qui e tengo d'occhio Lleu. Ha detto qualcosa riguardo a un incontro con una ragazza, più tardi stasera.»

Nightshade prese i viveri, ma non se ne andò subito. Rimase a guardare Rhys e parve cercare di decidere se dire qualcosa o no.

«Sì, amico mio», disse dolcemente Rhys. «Che c'è?»

«Parte con una nave fra due giorni», disse Nightshade.

Rhys annuì.

«Che faremo allora? Lo inseguiremo a nuoto sul Mare Nuovo?»

«Ho parlato col capitano. Mi sono offerto di lavorare a bordo della nave in cambio del passaggio.»

«E poi?»

Chinandosi più vicino, Nightshade guardò l'amico dritto negli occhi. «Rhys, ammettilo! Potremo rincorrere tuo fratello ancora quando avrai novant'anni e userai quel tuo bastone per sorreggerti! Lleu sarà giovane come sempre, andrà di taverna in taverna, trangugerà liquore dei nani come non vi fosse un domani. Perché, lo sai, Rhys, per lui *non c'è domani!*»

Nightshade sospirò e scrollò il capo. «Non è granché la tua vita. È tutto quello che voglio dire.»

Rhys non si difese perché non poteva. Il kender aveva ragione. Non era granché come vita, ma che altro poteva fare? Finché qualche saggio non avesse trovato un modo per fermare i Prediletti, lui poteva per lo meno cercare di impedire a Lleu di reclamare altre vittime, e l'unico modo per farlo era seguire le tracce di suo fratello come un cacciatore segue le tracce di un lupo dedito al saccheggio.

Nightshade vide rabbuiarsi in volto l'amico e provò subito rimorso.

«Rhys, mi dispiace.» Nightshade gli diede una pacca sulla mano. «Non volevo offendere i tuoi sentimenti. È solo che tu sei un uomo buono, e a me sembra che dovresti andare in giro a fare cose buone anziché passare il tempo a impedire a tuo fratello di fare cose cattive.»

«Non mi sono offeso», disse Rhys, toccando delicatamente Nightshade sulla spalla. «Ti ha mai detto nessuno che sei saggio, amico mio?»

«Non di recente», disse Nightshade con un sorriso.

«Ebbene, lo sei. Rifletterò su quello che hai detto. Vai a mangiarti la tua cena.»

Nightshade annuì e strinse la mano di Rhys. Lui e Atta si girarono e si diressero verso l'esterno, quando all'improvviso la porta si spalancò con uno schianto che scosse gli ubriachi dal loro stordimento e fece cadere di mano il boccale a diversi di loro. Una folata di vento, dal forte odore di mare, turbinò nell'interno della taverna, sollevando la polvere e facendola ruotare in minuscoli cicloni che accompagnarono l'ingresso di Zeboim.

La dea con noncuranza scagliò via il kender, che le ostruiva il passaggio, e guardò qua e là nella stanza ombrosa alla ricerca di Rhys.

«Monaco, lo so che sei qui», gridò con una voce di onde frangenti che fece cigolare le assi e mise in fuga i ratti. «Dove sei?»

Il vestito verde-mare le schiumava attorno alle caviglie, i capelli di spuma marina si aggrovigliavano al vento che sibilava attraverso le crepe dello scafo. L'oste rimase a bocca aperta. Gli ubriachi guardavano fisso. Lleu, avvistando una donna bellissima, balzò su e fece un inchino galante.

Rhys, sbalordito oltre misura, si alzò per andare incontro alla dea.

«Sono qui, maestà», gridò.

Atta gli si accucciò fra le gambe e rimase lì a ringhiare. Nightshade si tirò su da terra. Era riuscito, con un'abile acrobazia, a salvare la cena, e si infilò in tasca la carne.

«Sono qui anch'io, dea», cantilenò allegramente.

«Taci, kender», disse Zeboim, «e tu...». Sollevò una mano a protezione, puntando il dito contro Lleu. «Anche tu taci, disgustoso

pezzo di carogna.»

Zeboim si concentrò su Rhys, sorridendo dolcemente. «C'è qualcuno che voglio farti conoscere, monaco.»

La dea fece un gesto e, dopo un attimo di esitazione, entrò nella taverna un'altra donna.

«Rhys, questa è Mina», disse Zeboim con noncuranza. «Mina, Rhys Mason... il mio monaco.»

Rhys rimase tanto stupito che cadde all'indietro, inciampando sul bastone e calpestando Atta, la quale guaì per protesta. Rhys non riusciva a dire niente: il suo cervello era in uno scompiglio tale che traeva ben poco senso da ciò che vedeva. Ebbe un'impressione fuggevole di una giovane donna che era non tanto bella quanto straordinaria, con i capelli come di fiamma e gli occhi come lui non ne aveva mai visti.

Gli occhi avevano il colore dell'ambra e Rhys ebbe la strana impressione che, come l'ambra, tenessero imprigionati tutti coloro che lei avesse incontrato. Lo sguardo d'ambra si fissò su di lui, e Rhys si sentì attratto da lei come tutti gli altri, centinaia di migliaia di persone catturate e imprigionate come insetti nella resina.

L'ambra filtrò attorno a lui, calda e dolce.

Rhys urlò e fece scattare in su il braccio per bloccare lo sguardo di lei, come avrebbe fatto scattare il braccio in su per parare un colpo.

L'ambra si incrinò. Gli occhi continuavano a racchiudere i poveri prigionieri, ma adesso Rhys vedeva imperfezioni, minuscole crepe e striature che si diramavano dalle pupille scure.

«Rhys Mason», disse Mina, porgendogli la mano. «Tu conosci la risposta all'indovinello!»

«Lui?» Zeboim lo schernì. «Lui non sa niente, bambina. Adesso dobbiamo proprio andare. Questa è stata una visita fuggevole, Rhys, amore mio. Mi dispiace che non possiamo fermarci. Volevo soltanto che voi due vi conosceste. Mi sembrava il minimo che potessi fare, dato che sono io quella che ti aveva ordinato di perlustrare il mondo alla sua ricerca. Pertanto addio...»

Lleu emise un grido sordo, un piagnucolio soprannaturale, e si scagliò su Mina. Cercò di afferrarla, ma lei indietreggiò allontanandosi da lui.

«Disgraziato», disse freddamente. «Che cosa pensi di fare?»

Lleu cadde in ginocchio. Tese le mani verso di lei, supplicando.

«Mina», gridò Lleu con tono straziante, «non mandarmi via! Tu mi conosci!».

Rhys lo guardò fisso e Nightshade rimase a bocca aperta. Lleu, che non ricordava Rhys, rammentava Mina.

Quanto a lei, lo guardò come avrebbe potuto guardare uno dei ratti. «Ti sbagli...»

«Mi hai baciato!» Lleu si strappò la camicia per svelare il marchio delle labbra di lei, impresso a fuoco nella carne. «Guarda!»

«Ah, tu sei uno dei Prediletti», disse Mina e alzò le spalle. «Hai la benedizione del mio signore...»

«Non la voglio!» gridò con veemenza Lleu. «Toglimela!»

Mina lo fissò, perplessa.

«Toglimela!» strillò Lleu. Serrò le mani ad artiglio verso di lei, ma artigliò l'aria non potendo raggiungerla. «Toglimela! Liberami!»

«Non capisco», disse Mina, e parve veramente meravigliata di quella richiesta. «Io ti ho dato quello che volevi, quello che tutti i mortali vogliono: la vita eterna, la giovinezza eterna, la bellezza eterna...»

«L'infelicità eterna», piagnucolò lui. «Non sopporto la tua voce strepitarmi di continuo negli orecchi. Non sopporto il dolore che mi spinge a uscire di notte, il dolore che niente può soffocare, neanche il liquore più forte...»

Lleu giunse le mani. «Toglimi la "benedizione", Mina. Lasciami andare.»

Lei si ritrasse, altezzosa e sdegnosa. L'ambra si indurì, le crepe si saldarono. «Tu ti sei donato al mio signore. Sei suo. Io non posso farci niente.»

Lleu si tuffò in avanti, sempre in ginocchio. «Ti prego!»

Zeboim rivolse al Prediletto un'occhiata di disgusto e tirò via Mina.

«Vieni, bambina. A proposito di Chemosh, si starà facendo impaziente. Quanto a te, monaco» – Zeboim si voltò per guardare Rhys dietro a sé, e il suo sguardo non era amichevole – «con te parlerò più tardi.»

Venti di tempesta irruppero nella taverna, investirono Rhys e lo scagliarono contro la parete. La sabbia gli punzecchiò il viso. Rhys non riusciva a vedere per via della sabbia e della pioggia sferzante, ma udì la gente imprecare, le cassette venire scagliate qua e là nella stanza. La tempesta infuriò per un istante e poi si placò. Rhys trovò Atta che si faceva piccola per la paura sotto una cassetta. Lleu era ancora in ginocchio. Sperando contro ogni speranza che a suo fratello fosse tornata la memoria, Rhys si affrettò a raggiungerlo.

«Lleu, sono io. Rhys...»

Lleu lo scagliò via. «Non mi importa un corno chi sei. Vai fuori dai piedi. Oste, ancora liquore!»

L'oste comparve, alzandosi da sotto il bancone. Diede un'occhiata in giro alle cassette rovesciate e agli ubriachi sottosopra, quindi si accigliò guardando Lleu.

«Begli amici che hai. Guarda che caos! Chi mi pagherà per questo? Non tu, immagino. Vai via», urlò, agitando il pugno serrato.

«E non tornare più!»

Mormorando che aveva cose migliori da fare e posti migliori in cui andare, Lleu uscì a grandi passi dalla taverna, sbattendosi la porta dietro le spalle.

«Pagherò io i danni», disse Rhys, porgendo la sua ultima moneta. Fischiando ad Atta, si incamminò dietro a Lleu, dicendo a Nightshade mentre gli passava accanto: «Svelto! Dobbiamo seguirlo!».

Un gemito di Atta costrinse Rhys a fermarsi e a guardare indietro.

Nightshade fissava il punto in cui si era trovata Mina. Aveva gli occhi spalancati, e Rhys vide con stupore che sulle guance del kender scendevano lacrime.

«Oh, Rhys», disse Nightshade deglutendo. «Che tristezza. Che enorme tristezza!»

Seppellì il volto tra le mani e pianse come se gli si stesse spezzando il cuore.

2

Rhys si affrettò a tornare dall'amico.

«Nightshade», disse preoccupato. «Mi dispiace di essere stato tanto sconsiderato. Tu ti sei beccato una brutta caduta. Dove ti fa male?»

Ma tutto quello che riuscì a dire Nightshade fu: «Che tristezza! Non posso sopportarla!».

Rhys cinse col braccio il kender e lo condusse via dalla taverna. Atta trotterellò dietro a loro, guardando ansiosamente il suo amico, e di quando in quando dandogli una leccata di commiserazione sulla mano.

Lacerato fra la preoccupazione per l'amico e il timore di perdere le tracce di suo fratello, Rhys fece del proprio meglio per consolare Nightshade, senza mai perdere di vista Lleu.

Suo fratello passeggiava lungo i moli, con le mani in tasca, fischiettando un motivetto stonato, senza alcuna preoccupazione al mondo. Salutava gli sconosciuti come fossero stati vecchi amici e ben presto attaccò discorso con un gruppo di marinai. Rhys ripensò ad appena pochi momenti prima, quando il suo disgraziato fratello aveva implorato la morte, e immaginò di capire perché il kender stesse singhiozzando.

Rhys diede a Nightshade una pacca di consolazione sulla spalla, pensando che presto avrebbe riguadagnato la compostezza, ma il kender era completamente distrutto. Nightshade sapeva soltanto ripetere, deglutendo e piagnucolando, che era una cosa tanto triste, e piangeva ancora più forte. Rhys era preoccupato di dover lasciare il suo amico in questo stato, ma poi vide suo fratello entrare in un'osteria in compagnia dei marinai.

Sicuro che Lleu sarebbe rimasto lì per un po' di tempo, specialmente se avessero offerto i marinai, Rhys condusse Nightshade in un vicolo tranquillo. Il kender si lasciò cadere di peso a terra e singhiozzò malinconicamente.

«Nightshade», disse Rhys, «lo so che sei dispiaciuto per Lleu, ma questo non serve a niente...».

Nightshade alzò lo sguardo. «Lleu? Io non sono dispiaciuto per lui! È per lei!»

«Lei? Vuoi dire Mina?» domandò Rhys, stupefatto. «È per lei che piangi?»

Nightshade annuì, emettendo altre lacrime.

«Che mi dici di lei?» Rhys ebbe un pensiero improvviso. «Fa parte dei Prediletti? È morta?»

«Oh, no!» Nightshade deglutì. Quindi esitò. Poi ripeté: «No...», ma

questa volta più incerto.

«Stai piangendo per il male terribile che lei ha commesso?» La voce di Rhys si indurì. La sua mano si strinse attorno al bastone. «Se è viva, va bene. Può essere uccisa.»

Nightshade sollevò il viso rigato di lacrime e guardò con stupore Rhys. «L'hai detto veramente? Vuoi ucciderla? Tu... il monaco che ha tirato via una mosca da una pozza di birra perché non annegasse?»

Rhys rammentò la supplica disperata di suo fratello e la risposta insensibile e indifferente di Mina. Pensò al giovane Cam di Solace, tutti giovani, schiavi di Chemosh, spinti all'assassinio, con l'impronta delle labbra di lei sopra il cuore. Vorrei averla uccisa quando mi era davanti», disse.

Allungò la mano e scrollò il kender, pizzicandogli forte la spalla. «Rispondimi! Che cosa c'è di tanto triste in lei?»

Nightshade si scostò da lui.

«Veramente non lo so», disse il kender a bassa voce. «Sinceramente! In qualche modo mi è venuta questa sensazione. Non arrabbiarti, Rhys. Adesso cercherò di smettere di piangere.»

Ebbe un singulto, e sulle guance gli scesero altre lacrime, e nascose il viso nel pelo di Atta. La cagna gli strofinò il muso sul collo e gli leccò via le lacrime. I suoi occhi marroni, fissi su Rhys, parevano rimproverarlo.

Il kender si strofinò la spalla nel punto in cui Rhys l'aveva afferrato, e il monaco si sentì un mostro. «Vado a prendere dell'acqua.»

Diede al kender una pacca di scuse con cui però non fece che far piangere più forte Nightshade. Lasciandolo alle cure di Atta, Rhys andò a un vicino pozzo pubblico. Stava tirando su il secchio quando sentì una presenza divina alitargli giù per il collo.

«Che segreto mi tieni nascosto, monaco?» domandò Zeboim.

«Io non ho segreti, maestà», disse Rhys, sospirando.

«Di che indovinello parla quella ragazza, allora? Qual è la risposta?»

«Non so che cosa intendesse Mina con quella domanda, maestà», disse Rhys. «Perché non lo domandate a lei?»

«Perché è una piccola bugiarda. Tu, con tutti i tuoi difetti, non lo sei, per cui dimmi l'indovinello e dimmi la risposta.»

«Vi ho detto, maestà, che non so di che cosa lei parli. Poiché non sono un bugiardo, presumo che dobbiate credermi.» Rhys si riempì la borraccia e fece per tornare nel vicolo.

Zeboim si adirò e lo seguì. «Devi saperlo! Concentrati!»

Rhys udì la voce di suo fratello, la sua supplica disperata per ottenere la morte. Sentì sulla pelle le lacrime di Nightshade. Perdendo la pazienza, Rhys investì con rabbia la dea.

«Tutto ciò che so, maestà, è che voi avevate in vostro possesso la persona che mi avevate ordinato di trovare. Non avete diritto di chiedermi niente!»

Zeboim si fermò, momentaneamente presa alla sprovvista dalla collera di lui. Rhys proseguì il cammino, e Zeboim si affrettò a raggiungerlo. Fece scivolare il braccio sotto quello di Rhys e lo tenne stretto quando cercò di divincolarsi.

«Mi piace quando sei energico, ma non farlo mai più.» Gli diede sulla mano una pacca giocosa che gli intorpidì il braccio fino al gomito. «Quanto a Mina, te l'ho presentata, no? Adesso sai che aspetto ha. L'ho lasciata andare, è vero, ma non avevo scelta nella questione. Ti ricordi mio figlio? La sua anima intrappolata in un pezzo del khas?»

Rhys sospirò. Se lo ricordava, eccome.

«Sarai lieto di sapere che è stato liberato», disse Zeboim.

A Rhys risultò facile contenere il proprio entusiasmo per questa notizia.

La dea rimase in silenzio per un attimo, osservando Rhys con occhi socchiusi, cercando di vedergli nel cuore.

Rhys le aprì la propria anima. Non aveva niente da nascondere, e alla fine la dea si arrese.

«Stai dicendo la verità. Forse non conosci davvero la risposta a questo indovinello», disse Zeboim con un sussurro sibilante. «Se fossi in te, lo scoprirei. Mina è rimasta turbata da te. Io l'ho capito. Non preoccuparti di non riuscire a trovarla, fratello Rhys. Sarà Mina a trovare te!»

Al che, con un turbinio di pioggia, scomparve.

Nightshade e Atta erano entrambi profondamente addormentati. Il kender teneva le braccia attorno al collo di Atta. La cagna gli teneva sul petto una zampa protettiva. Rhys li guardò, stesi scompostamente sui ciottoli di un vicolo squallido e coperto di rifiuti. Atta aveva il pelo arruffato, e quel pelo un tempo lucido aveva perso lucentezza. I cuscinetti carnosi delle zampe erano ruvidi e screpolati. Ogni volta che passavano per prati ondulati e verdi colline, Atta guardava con desiderio i terreni erbosi, e Rhys sapeva che la cagna voleva correre e correre sui prati verdi e non fermarsi mai fino a tornare indietro da lui trotterellando, esausta e felice.

Quanto al kender, Nightshade faceva dei pasti regolari, il che era più di quanto conseguisse prima di conoscere Rhys. Aveva gli abiti stracciati e gli stivali tanto logori che le dita dei piedi facevano capolino. Peggio ancora, lo spirito allegro e vivace del kender gli veniva prosciugato dalla strada che percorrevano a passi pesanti, giorno dopo giorno, seguendo un uomo morto.

I kender non dovrebbero mai piangere, pensò con rimorso Rhys. Non sono fatti per le lacrime.

Rhys si accasciò su un barile. Chinò la testa fra le mani e si premette le palme sugli occhi. Cercò, per consolarsi, di riportarsi alla mente i pascoli verdi e le pecore bianche e la cagna bianca e nera che correva sul fianco della collina. Ma tutto questo non c'era più. Lui non vedeva nulla tranne la strada: una strada di desolazione, degrado, vuoto, morte e disperazione.

Si sentì colmare di vergogna e di disprezzo di sé.

«Ero così compiaciuto, così arrogante», disse, mentre lacrime amare gli bruciavano le palpebre. «Pensavo di poter civettare col diavolo eppure seguire la mia strada. Potevo far finta di essere al servizio di Zeboim, ancorché lei non mi rivendicasse mai. Potevo percorrere un cammino di tenebra senza perdere mai di vista la luce del sole. Ma adesso la luce del sole è svanita e io sono perduto. Non ho lanterna, non ho bussola a guidarmi. Procedo incespicando su un cammino tanto soffocato e coperto di erbacce che io non vedo dove mettere i piedi. Ed è un cammino senza fine.»

Il bastione di Majere, che lui aveva considerato una benedizione, adesso gli parve un rimprovero.

Pensa a quello che saresti potuto essere, sembrava dirgli Majere. *Pensa a ciò che hai gettato via. Tieni sempre con te questo bastone, che possa rammentartelo ed essere per te un tormento.*

Rhys udì un canticchiare stonato con una voce che aveva imparato a riconoscere. Stancamente, alzò la testa e vide Lleu superare a passo lento l'ingresso del vicolo che già si faceva buio col calare della notte.

Lleu: diretto a un appuntamento amoroso con qualche sventurata ragazza.

Rhys non aveva scelta. Abbassò la mano e scrollò Nightshade per svegliarlo. Atta, sbalordita, balzò in piedi. Cogliendo una zaffata proveniente da Lleu, ringhiò.

«Dobbiamo andare», disse Rhys.

Nightshade annuì e si strofinò gli occhi impastati di lacrime. Rhys aiutò il kender ad alzarsi.

«Nightshade», disse Rhys con rimorso, «mi dispiace. Non volevo sgridarti. E poi, gli dèi lo sanno, non volevo certo farti male».

«È tutto a posto», rispose Nightshade con un sorriso fiacco. «Probabilmente è perché hai fame. Ecco.» Si mise la mano in tasca e tirò fuori la carne maltrattata. Ne tirò via alcuni pezzetti di lanugine della tasca e tolse un chiodo piegato. «Te ne do un po'.»

Rhys non aveva fame, ma accettò una porzione di carne. Cercò di mangiarla, ma all'odore lo stomaco gli si rivoltò, e diede la sua parte ad Atta quando Nightshade non guardava.

Tutti e tre si incamminarono lungo la strada nella notte, seguendo il Prediletto.

3

Seguirono le tracce di Lleu fino a un molo dove si era accordato per incontrarsi con una giovane donna. Lei però non comparve, e dopo avere atteso per oltre un'ora, Lleu imprecò duramente contro di lei e se ne andò, infilandosi nella prima taverna che trovò. Rhys sapeva per esperienza che suo fratello sarebbe rimasto lì tutta la notte, e il giorno dopo lui l'avrebbe trovato qui oppure nei pressi della taverna. Rhys e Nightshade che sbadigliava e Atta dall'aria abbattuta trovarono un androne riparato e, rannicchiandosi assieme per riscaldarsi, si prepararono a dormire per quel che potevano.

Nightshade russava leggermente e Rhys si stava addormentando quando udì Atta ringhiare. Un uomo dalle vesti bianche che brillavano alla luce della sua lanterna era in piedi sopra di loro e li guardava. Aveva il volto sorridente e preoccupato, e Rhys lenì le preoccupazioni di Atta.

«È tutto a posto, ragazza», disse. «È un chierico di Mishakal.»

«Eh?» Nightshade si svegliò di scatto, sbattendo gli occhi per la luce della lanterna.

«Perdonatemi se vi disturbo, amici», disse l'uomo dalle vesti bianche. «Ma questo è un luogo pericoloso dove passare la notte. Io posso offrirvi riparo, un letto caldo e un pasto caldo domattina.»

Avvicinandosi ulteriormente, tenne alta la lanterna. «Benedetta la mia anima! Un monaco! Fratello, vi prego di accettare la mia ospitalità. Io sono il Riverito Figlio Patrick.»

«Pasto caldo...» ripeté Nightshade. Guardò speranzoso Rhys.

«Accettiamo il vostro invito, Riverito Signore», disse grato Rhys. «Io sono Rhys Mason. Questi sono Nightshade e Atta.»

Il chierico rivolse a tutti loro un saluto cortese, perfino ad Atta, e pur guardando con curiosità la veste verde-acqua di Rhys si trattenne educatamente dal commentare. Patrick illuminò loro il cammino per le strade della città.

«Una lunga camminata, purtroppo», disse in tono di scusa. «Ma al termine troverete pace e riposo. Più o meno come la vita stessa», soggiunse con un sorriso rivolto a Rhys.

Durante il cammino, Patrick spiegò loro che questa parte di New Port era chiamata Porto Vecchio, così detto perché era la parte più vecchia della città nuova. New Port non esisteva prima che il Cataclisma dividesse il continente di Ansalon, innalzando alcune parti del continente e affondandone altre, facendo spaccare alcune parti e staccarsene altre. Una di queste massicce spaccature permise la creazione di un vasto specchio d'acqua chiamato Mare Nuovo.

I primi coloni ad arrivare in questa località (profughi che

fuggivano dalla devastazione più a nord) erano dei visionari, che subito videro il vantaggio di edificare qui. La configurazione del terreno formava un porto naturale. Le navi che presto avrebbero solcato le acque del Mare Nuovo potevano attraccare qui, imbarcare merci, effettuare raddobbi e riparazioni, tutto quanto necessario.

La città ebbe un inizio modesto, con una fortificazione prospiciente il porto. La rapida crescita di New Port ben presto andò oltre la fortificazione e si espanse sul lungomare e all'interno.

«Come un figlio ingrato che scopre la ricchezza e il successo e poi si rifiuta di riconoscere gli umili genitori che lo hanno messo al mondo, le parti ricche della città adesso sono molto lontane dalla modesta zona portuale che è stata l'origine del successo», spiegò Patrick, scrollando malinconicamente il capo.

«I fiorenti mercanti che finanziano le navi e possiedono i magazzini vivono lontano dal fetore di pece e di teste di pesce. Bordelli e bettole per il gioco d'azzardo e taverne come Lo Scafo hanno soppiantato esercizi più rispettabili nella zona del porto. Gli alloggi sono a buon mercato vicino alle banchine, perché nessuno che abbia mezzi vuole vivere lì.»

Oltrepassarono file su file di abitazioni cadenti fatte di legno prelevato da magazzini abbandonati, e percorsero strade deprimenti tappezzate di fango. Incrociarono marinai ubriachi e donne lascive. Anche se era passata la mezzanotte, diversi bambini correvano da loro per mendicare monete o rovistavano in mucchi di rifiuti nella speranza di trovare da mangiare. Ogni volta che si imbattevano in simili bambini, Patrick si fermava a parlare con loro, prima di proseguire il cammino.

«Io e mia moglie abbiamo avviato una scuola quaggiù fra le banchine», spiegò. «Insegniamo ai bambini a leggere e scrivere e li mandiamo a casa con almeno un buon pasto nello stomaco. Speriamo di aiutare alcuni di loro a trovare una vita migliore al di fuori di questo luogo disgraziato.»

«Gli dèi benedicano il dono e il donatore», disse a bassa voce Rhys.

«Facciamo quello che possiamo, fratello», disse Patrick, con un sorriso e un sospiro. «Facciamo quello che possiamo. Eccoci. Entrate. Sì, Atta, puoi venire anche tu.»

Il Tempio di Mishakal non era un edificio grandioso, ma una costruzione modesta che evidentemente aveva subito recenti riparazioni, poiché odorava fortemente di imbiancatura. L'unico segno che fosse un tempio era il simbolo sacro di Mishakal da poco dipinto su un muro.

Rhys stava per entrare quando alla luce della lanterna vide qualcosa che lo fece arrestare di colpo, per cui Nightshade lo urtò.

Affissa all'esterno del piccolo tempio, inchiodata al muro, vi era una missiva recante le parole, scritte a grandi lettere con inchiostro rosso: *Attenti ai Prediletti di Chemosh!*

Più sotto vi era un paragrafo di testo che descriveva i Prediletti, invitando la gente a cercare il marchio del «bacio di Mina» e avvertendo di evitare di pronunciare promesse solenni di servire il Signore della Morte.

«Ah», disse Patrick, vedendo Rhys accigliarsi, «sapete di questi Prediletti di Chemosh?».

«Con mio dolore, sì», rispose Rhys.

«Pensate che il vostro avviso contribuisca a fermare i Prediletti?» domandò Nightshade al chierico.

«No, non proprio», rispose malinconicamente Patrick. «Poche persone qui in giro sanno leggere, ma noi parliamo con tutti coloro che entrano nel nostro tempio, invitandoli a essere prudenti.»

«Qual è stata la reazione?» domandò Rhys.

«Come potete immaginare. Alcuni adesso temono che tutti quelli che incontrano siano intenzionati a ucciderli. Altri pensano che sia un complotto per cercare di obbligare la gente a entrare a far parte della chiesa.» Patrick sorrise amaramente e alzò le spalle. «La maggior parte si fa beffe dell'idea nel suo complesso. Ma noi potremo parlarne ulteriormente domattina. Adesso venite al vostro letto.»

Li sollecitò a entrare e li condusse in una stanza dove era stata predisposta una fila di brande. Diede loro le coperte e augurò la buona notte.

«Possa la benedizione di Mishakal proteggere il vostro riposo stanotte, amici miei», disse mentre se ne andava.

Rhys si stese sulla branda, e forse Mishakal lo toccò effettivamente con delicatezza, perché per la prima volta da molte notti lunghe e sfinite non sognò il suo disgraziato fratello.

Rhys non sognò nulla.

Rhys si alzò alle prime luci e trovò Nightshade che divorava allegramente una scodella di pane e latte in compagnia di una donna di bell'aspetto che si presentò come Riverita Sorella Galena. Invitò Rhys a sedersi e a fare colazione. Lui obbedì contento, poiché scoprì di essere insolitamente affamato.

«Solo se mi è consentito di svolgere del lavoro per voi come pagamento», soggiunse con un sorriso.

«Non è necessario, fratello», disse Galena. «Ma io so che non volete sentirvi rispondere di no, per cui accetto la vostra offerta con sentiti ringraziamenti. Mishakal sa che ci serve tutto l'aiuto possibile.»

«Io e il kender dobbiamo prima curare una certa questione», disse Rhys, lavando i propri piatti, «ma ritorneremo nel pomeriggio».

«Io posso restare qui, Rhys?» domandò ansiosamente Nightshade. «A te non serve realmente il mio aiuto, e la Riverita Sorella ha detto che mi insegna a imbiancare i muri!»

Rhys guardò incerto Galena.

La donna gli rivolse un ampio sorriso. «Certo che può rimanere.»

«Molto bene», disse Rhys. Trasse da parte Nightshade. «Devo andare a cercare Lleu. Ci rivediamo qui. Non dire niente sul fatto che conosci un Prediletto», soggiunse sottovoce. «Non dire niente di Zeboim né di Mina né sul fatto di essere capace di parlare ai morti né di essere un "nightstalker"...»

«Non dirò niente di niente», rispose Nightshade annuendo saggiamente.

«Bene», disse Rhys. Sapeva che il suo consiglio sarebbe stato inutile, ma si sentiva tenuto a provarci. «E tieni le mani a posto. Adesso devo andare. Atta, sorveglialo!»

Puntò il dito verso il kender. Nightshade era andato ad aiutare Galena a lavare i piatti e naturalmente le prime parole che gli uscirono di bocca furono: «Dite, Riverita Sorella, avete qualcuno in famiglia che sia deceduto di recente? Perché, in tal caso...».

Rhys sorrise e scrollò il capo e andò alla ricerca di Lleu.

Trovò suo fratello che passeggiava sui moli in compagnia di una giovane donna, la quale aveva un neonato in braccio e un bambino di circa quattro anni che le camminava accanto, aggrappato alla lunga gonna. Lleu era quanto mai affascinante. La giovane donna lo guardava con occhi adoranti, pendendo da ogni sua parola.

Era carina, anche se troppo magra e col viso che quando era serio appariva smunto. Il suo sorriso pareva forzato. La sua risata era acuta, troppo forte. Sembrava decisa a gradire Lleu e ancora più decisa a farsi gradire da lui.

«Non sei venuta all'appuntamento stanotte», stava dicendo Lleu.

«Mi dispiace», rispose la giovane donna, preoccupata. «Non sei arrabbiato con me, vero? Quella vecchiaccia che doveva venire a tenere i bambini non si è fatta vedere.»

Lleu alzò le spalle. «Non sono arrabbiato. Riesco sempre a trovare una compagnia piacevole...»

La giovane donna si fece ancora più preoccupata. «Ho un'idea. Puoi venire da me stasera, dopo che ho messo a dormire i bambini.»

«Molto bene», disse Lleu. «Dimmi dove abiti.»

Gli diede indicazioni. Lui la baciò sulla guancia, accarezzò la testa del bambino più grande e diede un buffetto sul mento al neonato.

A Rhys venne il voltastomaco alla vista del Prediletto che accarezzava i bambini e lui fece del proprio meglio per restare zitto. Lleu finalmente si allontanò, diretto senza dubbio a un'altra osteria. Rhys seguì la giovane donna, che entrò in una delle stamberghe vicino

alle banchine. Rhys attese un attimo, valutando la propria linea di condotta, quindi si decise. Attraversando la strada, bussò alla porta della donna.

La porta si aprì di una fessura. La giovane donna sbirciò fuori.

Parve sbigottita nel vedere un monaco e aprì la porta un po' di più. «Ebbene, fratello, che posso fare per voi?»

«Mi chiamo Rhys Mason. Voglio parlarvi di Lleu. Posso entrare?» domandò Rhys.

La giovane donna divenne improvvisamente fredda. «No, non potete. Quanto a Lleu, io so quello che faccio. Non ho bisogno di prediche sui miei peccati, per cui andate alle vostre occupazioni, fratello, e lasciate me alle mie.»

Fece per chiudere la porta. Rhys frappose il bastone tra la porta e l'intelaiatura, tenendola aperta.

«Quello che ho da dire è importante, signora. La vostra vita è in pericolo.»

Rhys vedeva, oltre le spalle di lei, il neonato disteso su una coperta in un pagliericcio nell'angolo della stanzetta. Il bambino più grande era dietro la donna e osservava Rhys con gli occhi spalancati. La donna, seguendo il movimento degli occhi di lui, spalancò la porta.

«La mia vita!» Emise una risata amara. «Ecco la mia vita! Sporcizia e squallore. Guardate voi stesso, fratello. Io sono una giovane vedova rimasta indigente, con due bambini piccoli e a malapena ciò che serve per tenere assieme anima e corpo. Non posso uscire a lavorare, perché ho paura di lasciare soli i bambini, per cui mi porto a casa da cucire. In questo modo pago a malapena l'affitto di questo posto orribile.»

«Come vi chiamate, signora?» domandò gentilmente Rhys.

«Camille», rispose lei scontrosa.

«Pensate che Lleu possa aiutarvi, Camille?»

«Mi serve un marito», disse lei con tono duro. «Ai miei figli serve un padre.»

«E i vostri genitori?» domandò Rhys.

Camille scrollò il capo. «Io sono sola al mondo, fratello, ma non per molto. Lleu ha promesso di sposarmi. Io farò tutto quello che sarà necessario per tenermelo accanto. Quanto al fatto che la mia vita sia in pericolo», lo schernì, «lui sarà un po' troppo attaccato al bere, ma è innocuo.»

Alle sue spalle il neonato si mise a piangere.

«Adesso devo andare a prendermi cura del bambino...» Cercò di nuovo di chiudere la porta.

«Lleu non è innocuo», disse seriamente Rhys. «Avete sentito parlare di Chemosh, il Dio della Morte?»

«Io non so niente di dèi, fratello, e non mi interessa! Adesso devo

lasciarvi, o devo forse chiamare la guardia civica?»

«Lleu non vi sposerà, Camille. Ha prenotato un posto a bordo di una nave per Flotsam. Parte domani da New Port.»

La giovane donna lo fissò. Il volto impallidì, le labbra le tremarono. «Non vi credo. Me l'ha promesso! Adesso andate! Andate e basta!»

Il neonato ormai piangeva freneticamente. Il bambino più grande faceva del suo meglio per calmarlo, ma il neonato non voleva saperne.

«Pensate a quello che vi ho detto, signora Camille», la supplicò Rhys. «Non siete sola. Il Tempio di Mishakal non è lontano da qui. Ci siete passata accanto lungo la strada. Andate dai chierici di Mishakal. Assisteranno voi e i vostri figli.»

La donna lo spinse via, scalciò il suo bastone.

«Lleu ha un marchio sul petto», proseguì Rhys. «Il marchio delle labbra di una donna impresso a fuoco nella carne. Cercherà di indurvi a offrire la vostra anima a Chemosh. Non fatelo, signora! Se lo fate, siete perduta! Guardatelo negli occhi!» supplicò. «Guardatelo negli occhi!»

La porta si chiuse sbattendo. Rhys rimase fuori sulla strada, ascoltando le urla del neonato e la voce della madre che cercava di calmarlo. Si domandò che fare. Se questa giovane donna fosse caduta vittima di Lleu, avrebbe abbandonato i propri figli per accompagnarsi al Signore della Morte.

Quindi Rhys si rammentò della missiva affissa al muro del tempio, e il cuore gli si tranquillizzò. Non era solo nella sua battaglia contro i Prediletti. Non più. Poteva cercare aiuto.

Rhys ritornò dai chierici di Mishakal e nel loro umile tempio trovò Nightshade che allegramente imbiancava le pareti, e Atta distesa sotto un tavolo che contenta si sgranocchiava un osso. La cagna scodinzolò quando vide Rhys ma non avrebbe abbandonato l'osso per andare a salutarlo.

«Guarda, Rhys, sto lavorando!» gridò con orgoglio Nightshade, agitando il pennello e spruzzando pittura bianca su se stesso e sul pavimento. «Ho già pagato la cena.»

«Gli ho detto che noi diamo da mangiare a tutti quelli che ne hanno bisogno», disse Patrick. «Ma lui ha insistito. È un kender particolarmente insolito.»

«Sì, davvero», disse Rhys. Fece una pausa e poi disse a bassa voce: «Riverito Figlio, devo parlarvi di una questione importante».

«Pensavo proprio di sì», rispose Patrick. «Il vostro amico ci ha raccontato delle storie molto interessanti. Prego, fratello, sedetevi.»

Galena portò a Rhys una scodella di stufato. Patrick gli rimase seduto accanto mentre lui mangiava, tenendogli compagnia. Si rifiutò

di lasciare parlare Rhys di cose serie finché non ebbe finito di mangiare, spiegando che faceva male alla digestione.

Pensando a ciò che doveva dire, Rhys concordò. Invece sollecitò Patrick a raccontare la sua storia.

«Io e mia moglie eravamo entrambi mistici nella Cittadella della Luce. Quando sono ritornati gli dèi, i capi della Cittadella hanno deciso che a tutti i mistici sarebbe stata presentata una scelta: potevamo servire gli dèi oppure potevamo rimanere mistici. La nostra fondatrice, Goldmoon, faceva entrambe le cose, e i capi ritenevano che lei avrebbe voluto così. Io e mia moglie abbiamo pregato per avere indicazioni e la Signora Bianca è giunta in sogno a ciascuno di noi, chiedendoci di seguirla, e così abbiamo fatto. Noi siamo originari di New Port. Sapevamo che qui c'era grande bisogno e abbiamo deciso di ritornare per fare quello che potevamo per essere d'aiuto. Stiamo cominciando con la scuola per bambini e con una casa di guarigione. Un inizio umile, ma per lo meno è un inizio. Nessuno degli altri dèi ha una presenza in questa città; a parte Zeboim, naturalmente», soggiunse Patrick con un sospiro e un'occhiata di traverso a Rhys.

Lui non disse niente, ma continuò a mangiare.

«Il tempio di Zeboim fu l'ultimo che la gente abbandonò dopo la scomparsa degli dèi, e il primo a cui ritornò. In effetti alcuni non l'hanno mai abbandonato. Continuavano a portare doni, anno dopo anno. "Con la Strega del Mare non si sa mai", dicono da queste parti. "Forse sta praticando uno dei suoi giochini. Noi non osiamo rischiare".»

Rhys guardò Nightshade, che spruzzava allegramente pittura dappertutto. Un bel po' arrivava effettivamente alla parete. Rhys abbassò la mano e accarezzò la testa di Atta.

«Perdonatemi se ve lo domando, fratello», disse Patrick dopo un momento, «voi siete evidentemente un monaco, ma non conosco il vostro ordine...».

«Io ero monaco di Majere», rispose Rhys. «Non lo sono più. Era ottimo», disse a Galena, che gli portava via la scodella. «Grazie.»

Patrick pareva sul punto di dire qualcos'altro, poi cambiò idea. Galena portò i piatti in cucina prima di tornare a sedersi accanto al marito.

«Di che cosa volete parlare con noi, fratello?» domandò Patrick.

«Dei Prediletti», disse Rhys.

L'espressione di Patrick si rabbuiò. «Nightshade ci ha detto che voi siete sulle tracce di uno di loro e che questi è qui, nella nostra città. È una brutta notizia, fratello.»

«C'è di peggio. Il Prediletto si è messo con una giovane donna. Temo che voglia farle del male. Ho cercato di avvertirla, ma è una vedova con due bambini ed è disperatamente bisognosa. Pensa che lui

voglia sposarla e si è rifiutata di ascoltare i miei avvertimenti. Lui andrà a trovarla stasera. Dobbiamo fermarlo.»

«A giudicare dalle informazioni sui Prediletti che abbiamo ricevuto dalla Cittadella, fermarlo non sarà facile», disse Galena, turbata.

«Eppure dobbiamo fare qualcosa», disse Patrick. «Avete qualche idea, fratello?»

«Potremmo cercare di arrestarlo. Rinchiuderlo in una cella di prigione. Indubbiamente scapperà di prigione», ammise Rhys. «Serrature e sbarre di ferro non saranno un grosso ostacolo per lui, ma per lo meno questa giovane donna e i suoi figli saranno salvi. Voi potete prenderli in custodia, tenerla lontano da lui finché Lleu non avrà lasciato la città.»

«Quando se ne andrà?»

«Lleu ha prenotato un posto su una nave che salpa da New Port. Intende partire domani.»

«Allora attaccherà qualcun altro.» Patrick si accigliò. «Non mi piace lasciarlo andare.»

«Io sto cercando di procurarmi un posto sulla stessa nave. Continuerò a fare quello che posso per impedire a Lleu di fare del male a qualcuno.»

«Ugualmente non mi piace», disse Patrick.

Galena gli posò la mano sul braccio. «Lo so come ti senti, però, marito mio, pensa a questa povera giovane madre! Dobbiamo salvare lei e i suoi figli.»

«Certamente», disse subito Patrick. «La nostra prima preoccupazione deve essere per lei. Poi decideremo che cosa fare col Prediletto. Dov'è adesso?»

«L'ho lasciato in un'osteria. Passerà lì la giornata, uscirà di notte.»

«Non sarebbe meglio per noi arrestarlo lì?»

«Ci ho pensato», disse Rhys. «Ma questa giovane donna è quel tipo di persona vulnerabile che Chemosh va a cercare. Noi possiamo fermare questo Prediletto, ma che faremo col prossimo che la troverà? Bisogna che lei veda da sola il pericolo.»

«Davvero ci sono in giro tanti di questi mostri?» domandò Galena, sconvolta.

«Non abbiamo modo di saperlo», disse Rhys. «Ma è certo che il loro numero aumenta ogni giorno.»

Nightshade arrivò per unirsi a loro, lasciando sul pavimento una scia di schizzi di pittura.

«Io ne ho visti dieci ieri», riferì. «Giù al porto e su in città.»

«Dieci!» Galena era inorridita. «È terribile.»

«Lleu deve incontrarsi con questa donna stasera a casa sua. Possiamo catturarlo quando arriva.»

«Siete certo che sia uno dei Prediletti?» domandò Patrick, guardando intensamente Rhys. «Perdonatemi se ve lo domando, fratello, ma il nostro timore è che gli innocenti soffrano accanto ai colpevoli.»

«Lleu è, o era, mio fratello», rispose Rhys. «Ha assassinato i nostri genitori e i confratelli del mio Ordine. Ha cercato di assassinare me.»

L'espressione di Patrick si addolcì. Guardò Rhys come se adesso molte cose avessero acquistato un senso. «Mi dispiace veramente, fratello. Dove abita questa donna?»

«Non lontano», disse Rhys. Scrollò il capo. «Non so descrivervi l'ubicazione esatta. La sua abitazione è una fra tante sulla strada, e sembrano tutte uguali. Sarà più facile per me condurvi lì. Dovreste chiamare la guardia civica.»

«Saremo pronti, fratello.»

«Io ritornerò all'imbrunire», disse Rhys. Prendendo il bastone, si alzò in piedi. «Grazie per il pranzo.»

«Non c'è bisogno che ve ne andiate, fratello. Dovreste restare qui e riposare. Sembrate sfinito.»

«Magari potessi», rispose Rhys, e diceva sul serio. La pace di questo luogo tranquillo era un balsamo calmante per la sua anima tormentata. «Ma devo incontrarmi di nuovo col capitano della nave, cercare ancora una volta di persuaderlo a prenderci come passeggeri.»

«Pensa che i kender portino sfortuna», disse allegramente Nightshade. «Io gli ho detto che potrei rendere davvero interessante il viaggio. Ho visto le anime di un bel po' di marinai morti vagare attorno alla nave, e gli ho detto che tutti volevano parlare con lui. Non sembrava contento di sentire queste cose, però. Si è proprio arrabbiato, specialmente quando io ho menzionato l'ammutinamento e il fatto che li avesse impiccati tutti ai pennoni. Credo che provino ancora animosità.»

Rhys guardò Patrick e tossì. «Non penso che possiate continuare a tenervi il kender...»

«Certamente. Oggi ci è stato di grande aiuto.»

«Può pitturare il pavimento oltre che le pareti», soggiunse Galena, con un'occhiata alla scia di schizzi bianchi.

Rhys fischiò ad Atta, che lasciò con rammarico il suo osso.

«Lo terrò per lei», si offrì Galena. Raccolse l'osso e lo mise su uno scaffale. Atta mantenne il proprio sguardo geloso sull'osso a ogni passo.

«Fratello», disse Patrick, accompagnando Rhys alla porta, «potreste pensare di avvalervi dell'aiuto del chierico di Zeboim. Ha un influsso potente su questi capitani di navi. Saranno disposti ad ascoltarlo, e lui sarà più che disposto ad ascoltare voi».

«Buona idea, Riverito Figlio», disse a bassa voce Rhys. «Grazie.»

«Vi ricorderemo nelle nostre preghiere, fratello», soggiunse Patrick mentre Rhys e Atta si congedavano.

«Pregate per quella giovane donna», disse Rhys. «Le vostre preghiere saranno spese meglio.»

Patrick rimase sulla soglia a osservare Rhys andarsene lungo la strada. Il bastone del monaco faceva tonfi sull'acciottolato. La cagna bianca e nera gli camminava furtivamente al fianco.

Pensoso, Patrick si allontanò.

«Dove vai, caro?» domandò Galena.

«A fare due chiacchiere con Mishakal», rispose.

«Riguardo a quella donna?»

«Io e te possiamo prenderci cura di lei.» Patrick tornò a guardare fuori dalla finestra e vide Rhys e Atta scomparire dietro l'angolo. «Questo è un problema che soltanto la dea può risolvere.»

«E quale sarebbe?» domandò sua moglie.

«Un'anima perduta», rispose Patrick.

4

Rhys valutò seriamente il consiglio di Patrick riguardo al sacerdote di Zeboim. Decise alla fine di andare da solo dal capitano della nave. A Rhys non piaceva l'idea di essere obbligato verso la dea più di quanto non fosse già, o meglio, di quanto lei pensasse. A dire la verità, aveva fatto più lui per la dea di quanto questa avesse fatto per lui.

Fu fatto aspettare per ore, poiché il capitano di una nave in procinto di salpare è un uomo indaffarato e non ha tempo per parlare con potenziali passeggeri, specialmente con quelli che non possono pagarsi il viaggio. Il pomeriggio avanzò e finalmente, a una tarda ora del giorno, il capitano disse a Rhys che poteva dedicargli qualche istante.

Rhys alla fine persuase l'uomo ad accettare lui e Atta a bordo della nave. Il capitano fu però irremovibile riguardo a Nightshade. Un kender a bordo portava sfortuna. Lo sapevano tutti.

Rhys sospettava che questa fosse una superstizione che il capitano avesse appena opportunamente inventato, ma il capitano fu sordo a tutte le sue argomentazioni. Rhys alla fine e con riluttanza accettò di lasciare a terra il kender.

«Ci mancherà Nightshade, vero, Atta?» disse Rhys al cane mentre ritornavano verso il tempio.

Atta alzò lo sguardo verso di lui con i suoi dolci occhi marroni e scodinzolò leggermente stringendosi a lui. Non capiva le sue parole, ma sapeva dal tono che Rhys era triste e faceva quello che poteva per offrirgli conforto.

A Rhys davvero sarebbe mancato Nightshade. Non certo una persona facile a fare amicizia, Rhys aveva trovato conforto nella compagnia degli altri monaci, ma tra loro non aveva avuto veri amici. Non aveva avuto bisogno di amici. Aveva il suo cane e il suo dio.

Rhys aveva perso il suo dio e i suoi confratelli, ma aveva trovato un amico nel kender. Ripensando alle ultime tetre settimane, Rhys sapeva con certezza che non sarebbe riuscito ad andare avanti se non fosse stato per Nightshade, la cui visione allegra della vita e il cui ottimismo incrollabile avevano tenuto a galla Rhys quando le acque tenebrose erano parse chiudersi sopra di lui. Il coraggio del kender e (per quanto sembrasse strano parlando di un kender) il suo buonsenso avevano tenuto in vita entrambi.

«I chierici di Mishakal lo terranno con loro», disse Rhys ad Atta. «La dea ha sempre avuto un debole per i kender.» Sospirò profondamente e scrollò il capo. «La parte più difficile sarà convincerlo a restare qui. Dovremo sgattaiolare via quando lui dorme,

andarcene furtivamente prima che lui sappia che non ci siamo più. Per fortuna la nave salpa con l'alta marea e questo vuol dire all'alba...»

Pensando a Nightshade, Rhys non prestava particolare attenzione a dove stesse andando e all'improvviso scoprì di avere preso una direzione sbagliata. Si trovava in una parte della città a lui completamente sconosciuta. Si infastidì per questo errore, e il fastidio si accrebbe diventando preoccupazione quando notò che l'ora era molto più tarda di quanto avesse pensato. Il cielo era di un colore rosa-rossastro; il sole calava dietro agli edifici. La gente attorno a lui correva a casa per la cena.

Temendo di far tardi al suo appuntamento con i chierici e la guardia civica, Rhys ritornò di corsa sui suoi passi, e dopo avere fermato diverse persone per chiedere indicazioni, lui e Atta si trovarono di nuovo sulla strada che conduceva al tempio.

Rhys camminava quanto più veloce potesse, con Atta a trotterellargli dietro, e senza guardare dove stesse andando. La prima avvisaglia che qualcosa fosse andato storto fu Atta che cercava di spingerlo fuori strada premendogli il corpo contro la gamba. La cagna lo faceva spesso, poiché Rhys talvolta restava tanto assorto nelle sue meditazioni che sarebbe finito a capofitto contro gli alberi o sarebbe ruzzolato nei ruscelli se la cagna non fosse stata lì a tenerlo d'occhio.

Sentendo il peso della cagna contro di sé, Rhys alzò la testa e guardò dritto la luce vivida di una lanterna. La luce lo accecò, per cui non distinse i dettagli di coloro che aveva quasi investito, a parte che era un gruppo di forse sei uomini.

Agilmente scartò di lato per evitare un urto col primo della fila, dicendo con contrizione: «Mi dispiace tanto, signore. Sono di fretta e non stavo guardando...».

La voce gli venne meno. Il fiato gli morì in gola. I suoi occhi si erano abituati alla luce e adesso Rhys poteva vedere chiaramente il colore arancione bruciato delle vesti sacerdotali e il simbolo della rosa di Majere.

Il sacerdote sollevò la lanterna in modo che la luce illuminasse Rhys, il quale non riusciva a credere alla sua sfortuna. Era stato così attento a evitare i sacerdoti di Majere. Adesso si era letteralmente imbattuto in sei di loro. Peggio ancora, il sacerdote alla testa, quello con la lanterna, era, a giudicare dall'abbigliamento, un abate.

L'abate fissava con stupore Rhys, rivolgendo uno sguardo sbalordito al monaco che indossava le vesti di Majere, ma col colore verde acqua di Zeboim. Lo stupore si incupì diventando disapprovazione e, peggio ancora, riconoscimento. L'abate fece ondeggiare la lanterna più vicino al viso di Rhys, cosicché lui fu costretto a distogliere gli occhi dalla luce vivida.

«Rhys Mason», disse severamente l'abate. «Ti stavamo cercando.»

Rhys non aveva tempo per questo. Doveva raggiungere il tempio di Mishakal. Era l'unico che sapesse dove trovare Lleu, il quale probabilmente era già diretto verso la casa della giovane donna.

«Scusatemi, eccellenza, ma sono in ritardo per un appuntamento urgente.» Rhys si inchinò e fece per andarsene.

L'abate afferrò Rhys per il braccio, trattenendolo.

«Perdonatemi, eccellenza», disse Rhys educatamente ma con fermezza. «Sono in ritardo.»

Fece un movimento rapido e abile per sfuggire alla presa dell'abate. Purtroppo l'abate era pure addestrato nell'arte della «disciplina misericordiosa» ed eseguì un'abile contromossa che mantenne Rhys nella sua morsa. Atta, ai piedi di Rhys, ringhiò minacciosa.

L'abate fissò la cagna con lo sguardo severo e sollevò la mano con un gesto imperioso. Atta si stese sul ventre e si mise la testa fra le zampe. Il suo ringhio si smorzò. Atta scodinzolava debolmente.

L'abate si rivolse di nuovo a Rhys.

«Scappi da me, fratello?» domandò l'abate con un tono che era più addolorato che critico.

«Perdonatemi, eccellenza», disse di nuovo Rhys. «Sono di fretta. È una questione di vita o di morte. Per favore, lasciatemi andare.»

«L'anima immortale è più importante del corpo, fratello Rhys. Questa vita è fuggevole, l'anima è eterna. Ho ricevuto notizie secondo cui la tua anima è in pericolo.» L'abate teneva saldamente Rhys. «Ritorna con noi al tempio. Parleremo con te e troveremo un modo per riportare al gregge la pecorella smarrita.»

«Niente mi aggraderebbe di più, eccellenza», rispose seriamente Rhys, «e prometto che verrò al vostro tempio più tardi stasera. Adesso, come vi ho detto, sono richiesto con urgenza altrove. La vita che è in pericolo non è la mia...».

«Perdonami se non mi fido interamente di te, fratello Rhys», disse l'abate.

I sacerdoti di Majere, stringendosi attorno a lui, annuirono con le teste incappucciate.

«I membri del nostro Ordine stanno perlustrando Ansalon alla tua ricerca, e adesso che ti abbiamo trovato intendiamo tenerti. Vieni, procedi con noi, fratello.»

«Non posso, eccellenza!» Rhys incominciava a incollerirsi. «Venite voi con me, se non mi credete! Io vado al tempio di Mishakal. Io e i suoi chierici siamo sulle tracce di uno dei Prediletti, che intende togliere la vita a una giovane madre.»

«Tu sei forse lo sceriffo di questa città, fratello?» domandò l'abate. «È forse tua responsabilità arrestare i criminali?»

«In questo caso, sì!» ribatté Rhys.

Il cielo ormai era buio, erano spuntate le stelle. La giovane donna avrebbe messo a letto i piccoli e sarebbe rimasta sveglia, in attesa di Lleu. «Il Prediletto è, o era, il mio disgraziato fratello. Io sono l'unico che possa riconoscerlo.»

«Nightshade lo conosce», disse imperturbabile l'abate. «Il kender può indicarlo alle guardie.»

Rhys fu colto alla sprovvista. L'abate sembrava sapere tutto di lui.

«Il kender conosce Lleu, ma non sa dove abiti questa giovane donna. Io non l'ho detto né a lui né ai chierici di Mishakal.»

«Perché no?», domandò l'abate. «Avresti potuto fornire ai chierici l'ubicazione della casa della giovane donna.»

Rhys brancolò alla ricerca di una risposta. «Tutte le abitazioni sembrano uguali. Sarebbe stato difficile...»

«Puoi mentire agli altri se necessario, fratello Rhys. Non mentire mai a te stesso. Tu vuoi essere presente. Tu vuoi annientare con le tue mani il mostro che un tempo era tuo fratello. Tu ne hai fatto una vendetta personale, Rhys Mason. Sei consumato dall'odio e dal desiderio di vendicarti, eppure», soggiunse il sacerdote, addolcendo la voce, «Majere ancora ti ama».

Toccò con riverenza il bastone che Rhys teneva in mano.

Come un fulmine che illuminasse il buio, trasformando la notte in un giorno terribile, Rhys vide se stesso con estrema chiarezza. L'abate diceva la verità. Rhys avrebbe potuto fornire a Patrick l'ubicazione dell'abitazione della giovane donna. L'aveva tenuta per sé apposta. Voleva essere presente. Voleva affrontare suo fratello, ed era stato disposto a sacrificare la vita della giovane donna per quella sua odiosa necessità.

Rhys desiderava ardentemente cadere a terra ai piedi dell'abate. Desiderava ardentemente sputare fuori il veleno che lo divorava dentro. Desiderava ardentemente chiedere misericordia, perdono.

L'abate gli teneva l'avambraccio. Lasciando cadere il bastone, Rhys con la mano libera prese il braccio dell'abate e, dando uno strattone, fece perdere l'equilibrio all'abate e lo scaraventò a terra.

«Atta, sorveglialo!» ordinò Rhys.

La cagna balzò in piedi. Non attaccò l'abate. Rimase sopra di lui, con i denti scoperti, ringhiando un avvertimento. L'abate le disse qualcosa, ma Atta adesso aveva ordini diretti del suo padrone e non gli avrebbe disobbedito.

«Fratello Rhys...» esordì l'abate.

«Non vi farà del male se non vi muovete, eccellenza», fece notare freddamente Rhys. Osservava gli altri sacerdoti, che adesso lo circondavano.

Rhys sollevò il bastone col piede e se lo spinse in mano. Si domandò imbarazzato se il bastone avrebbe continuato a combattere

per lui. Dopo tutto, lui si stava opponendo ai servi di Majere. Tenne il bastone davanti a sé, quasi aspettandosi che si spezzasse e andasse in frantumi. Il bastone rimase saldo e al tatto pareva caldo e confortevole.

«Non voglio far del male a nessuno di voi», disse Rhys ai sacerdoti. «Lasciatemi passare.»

«Neanche noi vogliamo farti del male, fratello», disse uno dei sacerdoti, «ma non abbiamo intenzione di lasciarti andare».

Intendevano provare a soggiogarlo, a renderlo inerme. Rhys teneva in mente l'immagine della giovane donna e del destino terribile che la attendeva. I cinque sacerdoti si avventarono contro di lui, intendendo trascinarlo a terra.

Rhys portò colpi col bastone. Colpì uno dei sacerdoti sul lato della testa, abbattendolo. Conficcò l'estremità del bastone nello stomaco di un altro sacerdote, facendolo piegare in due, e colse un terzo sulla nuca, il tutto in un turbinio di mosse che richiese appena qualche istante.

Vide subito che i sacerdoti non erano ben addestrati nell'arte della disciplina misericordiosa quanto l'abate, poiché i due che ancora restavano in piedi indietreggiarono, osservandolo guardinghi. L'abate dovette cercare di alzarsi, poiché Rhys udì Atta abbaiare e fare scattare le mascelle. Guardò indietro e vide l'abate che si torceva una mano sanguinante.

Rammaricandosi disperatamente di avere percorso questa strada, di avere messo piede in questa città, Rhys piantò l'estremità larga del bastone saldamente sull'acciottolato e afferrandolo con entrambe le mani lo usò per lanciarsi in aria. Volteggiò sopra le teste dei sacerdoti sbigottiti e atterrò sul marciapiede alle loro spalle. Fischiando ad Atta, Rhys schizzò via lungo la strada.

Arrischiò un'occhiata all'indietro, pensando che lo inseguissero, ma vide soltanto Atta sfrecciare alle sue calcagna. Due sacerdoti si prendevano cura dei caduti. L'abate si massaggiava la mano sanguinante e guardava verso Rhys con espressione addolorata.

Rhys si tolse dalla mente ogni pensiero riguardo ai peccati che aveva commesso, mentre correva.

Raggiunse il tempio di Mishakal e trovò Patrick, sua moglie e Nightshade, assieme alla guardia civica, riuniti davanti all'edificio. Nightshade camminava avanti e indietro, scrutando su e giù per la strada.

«Fratello, siete in ritardo!» gridò Patrick.

«Dove sei stato?» piagnucolò Nightshade, aggrappandosi a lui. «È già buio da un pezzo!»

«Venite con me!» ansimò Rhys. Si scrollò di dosso il kender e continuò a correre.

5

La giovane madre si chiamava Camille.

Figlia unica di un ricco mercante vedovo, era stata allevata con ogni capriccio ed era testarda e viziata. Quando, a sedici anni, si era innamorata di un marinaio, aveva caparbiamente ignorato il comando di suo padre ed era fuggita per sposare il marinaio. Poco dopo erano arrivati due figli.

Suo padre si era rifiutato di avere più niente a che fare con lei ed era arrivato a modificare il testamento per lasciare il proprio denaro ai soci in affari. Il tempo avrebbe potuto addolcire il vecchio, che amava veramente sua figlia, ma lui morì nel giro di una settimana dopo avere apportato la modifica. Poco dopo la morte del padre di lei, il marito di Camille cadde dal sartiame della nave e si ruppe l'osso del collo.

Adesso era vedova, indigente, con due bambini piccoli da mantenere. La sua vecchia governante le aveva insegnato ad appassionarsi al cucito, e Camille, mandando giù il proprio orgoglio, fu costretta ad andare a chiedere lavoro nelle case delle giovani donne ricche che un tempo erano state sue pari.

La cosa non le procurava molto denaro. Aveva ventun'anni, era sola, mezzo morta di fame e disperata. L'unica altra cosa che avesse da vendere era il proprio corpo, e stava affrontando l'orribile scelta fra darsi alla prostituzione o vedere morire di fame i propri figli, quando conobbe Lleu.

Con le sue maniere affascinanti e il suo bell'aspetto, Lleu sarebbe stato la risposta alle sue preghiere, a parte il fatto che Camille non pregava mai. Aveva sentito parlare degli dèi (qualche vago accenno al fatto che fossero ritornati dopo una lunga assenza) ma era più o meno tutto qui. Remoti e distanti, gli dèi non avevano nulla a che vedere con lei.

Lleu invece era la soluzione ai suoi problemi. Camille non amava Lleu. Era decisa a sposarlo, però. Lleu avrebbe mantenuto lei e i suoi figli, e in cambio Camille sarebbe stata per lui una buona moglie. L'idea che lui potesse ingannarla non le passò mai per la testa. Anche se l'aveva conosciuto soltanto da un paio di giorni, Lleu sembrava stravedere per lei e per i suoi figli. Quando venne a sapere dal monaco che Lleu aveva prenotato un posto su una nave, Camille percepì un colpo alla bocca dello stomaco e trovò facile convincersi che il monaco stesse mentendo.

Diede ai figli quella scarsa quantità di cibo che vi era in casa, restando lei senza mangiare. Mise a letto il neonato, quindi trascorse del tempo a parlare col figlio più grande, un bambino di quattro anni, promettendogli che presto avrebbe avuto un nuovo papà, che

l'avrebbe amato teneramente, e che vi sarebbe stato molto da mangiare e vestiti caldi da indossare e una bella casa nuova dove avrebbero tutti vissuto assieme.

Il bambino si addormentò fra le sue braccia, e lei lo portò al pagliericcio nell'angolo di quell'abitazione con un'unica stanza, e lo coricò. Gli rimboccò attorno una coperta, quindi fece quello che poteva fare per rendersi carina. Si sedette sull'unica sedia traballante per aspettare Lleu.

Arrivò più tardi del previsto. Puzzava di liquore dei nani ma non pareva ubriaco. La salutò col suo solito sorriso affascinante e la baciò sulla guancia. Si chiuse la porta dietro le spalle e la sbarrò.

Lleu si mise al centro della stanza con le braccia tese. «Vieni da me, mia dolcissima», disse allegramente.

Camille si abbandonò al suo abbraccio. I baci di lui erano ardenti e appassionati. Quando le sue mani bollenti presero a esplorarle il corpo, Camille però si staccò da lui.

«Lleu, dobbiamo parlare. Mi hai promesso di sposarmi. Io ti amo tanto che non voglio aspettare. Promettimi che mi sposerai domani.»

«Ti sposerò, ma tu in cambio devi promettermi qualcos'altro», disse Lleu, ridendo.

«Mi sposerai?» gridò Camille, estatica. «Domani?»

«Domani, dopodomani, quando vuoi», disse Lleu con indifferenza.

«Che cosa vuoi da me?» domandò Camille, avvicinandosi a lui.

Pensava di conoscere la risposta ed era pronta a concedere il proprio corpo all'uomo che sarebbe diventato suo marito. La risposta di Lleu la colse di sorpresa.

«Io sono un seguace di Chemosh», disse lui. «Voglio che tu ti unisca a me nella sua adorazione. È tutto ciò che ti chiedo. Se lo fai, sarai mia moglie.»

«Chemosh?» ripeté Camille. Si ritrasse, stupita e imbarazzata. «Non mi hai mai detto niente prima d'ora di un dio chiamato Chemosh. Chi è?»

«Il Signore della Vita Eterna», rispose Lleu. «Tu non devi far altro che giurargli di essere al suo servizio, e in cambio lui ti concederà giovinezza eterna, bellezza eterna, vita eterna.»

Le sue parole sembravano artefatte, un discorso che lui avesse imparato a memoria e pronunciasse meccanicamente, come un cattivo attore in una brutta commedia. A Camille tornò in mente l'avvertimento del monaco.

«Su, su, Lleu. Le persone intelligenti non credono negli dèi», disse, con una risata forzata. «L'adorazione degli dèi è per i deboli di mente, per i superstiziosi.»

«Mia moglie deve credere nel mio dio, Camille», disse Lleu, e il suo sorriso affascinante non c'era più. «Se devo sposarti, tu devi

giurare di seguire Chemosh. Lui ti ricompenserà con giovinezza eterna, bellezza...»

«Sì, me l'hai già detto», sbottò Camille. Prese tempo. «Quando sarò tua moglie, sarò contenta di conoscere Chemosh. Tu mi insegnerai.»

«Te lo insegnerò subito», disse Lleu, e si chinò su di lei strofinandole il viso sul collo, baciandola.

I suoi baci erano dolci, e lui le aveva promesso di sposarla. Che male ci sarebbe stato nel cedere alla sua sciocca richiesta? Giurare fedeltà a Chemosh. Avrebbe comunque soltanto pronunciato delle parole. Fece scivolare le mani dentro il colletto aperto di lui e vide, sotto le proprie dita, il marchio di labbra di donna impresso a fuoco nella carne.

Camille lo respinse.

Lo guardò, lo guardò negli occhi.

Lì non c'era niente. Niente amore. Niente desiderio. Niente vita. La paura la attanagliò, la fece contorcere interiormente.

«Vattene!» ordinò tremante Camille. «Vai via! Qualunque cosa tu sia! Esci da casa mia!»

«Non posso», ribatté Lleu, con voce aspra. «Mina non me lo permette. Il dolore è troppo intenso da sopportare. Tu devi giurare fedeltà a Chemosh. Lui ti donerà giovinezza eterna, bellezza eterna...»

Camille era intrappolata. Lleu si frapponeva tra lei e la porta, e anche se lei fosse riuscita a fuggire, non l'avrebbe lasciato solo con i suoi figli.

«Lleu, vai via, per favore vai», implorò.

«Vita eterna», disse Lleu. «Giovinezza eterna...»

Se avesse potuto raggiungere la porta, avrebbe potuto aprirla e gridare per chiamare aiuto.

Camille cercò di aggirarlo rapidamente. Lleu fu troppo rapido per lei. La afferrò per i polsi e la trascinò vicino a sé.

«Giura fedeltà a Chemosh!» le ordinò.

Le strinse i polsi, al punto che le articolazioni si incrinarono e Camille urlò di dolore. Lleu la gettò a terra e si scagliò sopra di lei, inchiodandola con le ginocchia. Le strappò la camicetta, scoprendole il seno, e si chinò per baciarla. Lei si dimenò sotto di lui, cercando di spingerlo via, ma lui aveva una forza incredibile.

«Mamma?» La voce tremante del bambino giunse da qualche parte dietro di lei.

«Jeremy!» ansimò Camille. «Per favore, Lleu, no. Non farmi del male... non sotto gli occhi di mio figlio...»

«Giura fedeltà a Chemosh!» disse di nuovo Lleu, con l'alito caldo sul viso di lei. Le strinse le braccia con una forza schiacciante. «Altrimenti uccido il tuo moccioso.»

«Giurerò!» gemette Camille. «Non far del male a mio figlio.»

«Dillo!»

Il dolore e la paura erano troppo da sopportare per Camille.

«Giuro con la mia anima...»

Vi fu un colpo alla porta. Un cane abbaiava ferocemente.

Una voce urlò: «Signora, sono il fratello Rhys Mason. State bene?».

«Aiuto, fratello!» urlò Camille, a cui la speranza diede rinnovata energia. «Aiuto!»

«Abbattetela!» ordinò il monaco, e vi fu uno scalpiccio di passi e un tonfo fragoroso. La porta di legnò tremò.

Lleu era ancora a cavalcioni sopra di lei, le faceva ancora male. Sembrava ignaro di quel fracasso.

«Giura!» Aveva la bava alla bocca. La saliva gocciolava su Camille.

«Ancora una volta dovrebbe bastare!» disse il monaco.

Di nuovo il tonfo, e questa volta la porta si spaccò.

Il monaco e un kender ruzzolarono all'interno. Il monaco balzò su Lleu, ma il bambino, Jeremy, fu il primo a raggiungerlo.

«Smettila di far male alla mia mamma!» gridò il bambino, e colpì Lleu col suo pugnetto.

Lleu emise uno strillo spaventoso. La sua carne si annerì e avvizzì. I globi oculari si seccarono e caddero dalle orbite. Le labbra si ritrassero dai denti creando una smorfia sorridente. Le mani che stringevano Camille erano le mani imputridite di un cadavere. Il nauseante fetore della morte riempì la piccola stanza, ma Lleu non moriva. Il suo cadavere continuava a stringere la donna. Il cranio la guardava con occhi lascivi. La bocca continuava a muoversi.

«Giura fedeltà a Chemosh!»

Camille diventò matta per il terrore. Strillò istericamente e si agitò in preda al panico, cercando di scagliarsi via di dosso il cadavere.

Il bambino, dopo un momento di paralisi per lo spavento, afferrò il cadavere intendendo strapparlo via da sua madre. Al suo tocco, Lleu si incendiò. Il fuoco gli consumò il corpo in un istante. Fuliggine untuosa e cenere si sparsero orribilmente per la stanza, riversandosi sul bambino, ricoprendogli i capelli e la pelle.

Il bambino non emise alcun suono. Prese a tremare e poi gli occhi gli ruotarono all'indietro nella testa. Il corpo gli si irrigidì.

«Jeremy!» Camille pianse e cercò di strisciare verso il figlio, ma tutto divenne buio, e lei svenne.

Rhys fu testimone della fine orribile del Prediletto, con la mente e l'anima distrutte dall'orrore, mentre il corpo di suo fratello si

consumava in quel fuoco innaturale. Udì Patrick, in piedi sulla porta alle sue spalle, restare senza fiato, udì una delle guardie vomitare. Nightshade guardava fisso, ammutolito. Il bambino era immobile. La giovane donna era stesa in un mucchio di cenere nera. Niente sembrava muoversi tranne la fuliggine che si librava qua e là nella stanza.

Poi il bambino crollò. Cadde a terra, con gli arti che si contorcevano e scattavano, la lingua che gli sporgeva dalla bocca.

«Sta avendo qualche sorta di attacco! Rhys, che faccio?» gridò Nightshade, in piedi sopra di lui.

«Togliti di mezzo», ordinò Patrick, dando una gomitata a Nightshade. «Di lui mi occupo io.»

Patrick prese il bambino, gli aprì a forza la bocca e gli ficcò dentro un fazzoletto arrotolato per impedirgli di mordersi la lingua. Raccogliendo fra le braccia quel corpicino che si dimenava, pronunciò parole a bassa voce, pregando Mishakal.

Vedendo il bambino in buone mani, Rhys andò in soccorso della madre svenuta, mentre Galena andava a prendere il neonato.

«Dobbiamo portarli via da questo luogo maledetto!» disse in modo pressante Patrick, e Rhys concordò con tutto il cuore.

Porgendo il bastone a Nightshade, Rhys sollevò la giovane donna fra le braccia e la trasportò fuori della porta. Patrick lo seguì col bambino, e Galena arrivò poi col neonato. Rhys consegnò la giovane madre alle cure dei chierici e poi si costrinse a rientrare nella catapecchia.

Lo sceriffo di New Port, un veterano brizzolato dell'ultima guerra, lo accompagnò. Rimasero entrambi al centro della stanza a guardarsi in giro in quel luogo dal macabro rivestimento di cenere nera e untuosa.

«Non ho mai visto nulla di simile», disse lo sceriffo con sgomento. «Che cosa avete usato per annientare quel mostro, fratello? È magico quel vostro bastone, oppure avete un tocco sacro... o che?»

«Non sono stato io», disse Rhys.

Soltanto adesso veniva alle prese con ciò che aveva visto, con ciò che aveva scoperto, e quella consapevolezza lo faceva star male. Si rammentò le parole di Cam, sul fatto che il prezzo da pagare per annientare uno dei Prediletti sarebbe stato più di quanto si potesse tollerare.

Guardò dietro le spalle verso il bambino che era steso in strada e si contorceva spasmodicamente, mentre Patrick sopra di lui pregava.

«È stato il bambino.»

«Che volete dire: è stato il bambino? State dicendo che un bambino ha fatto *questo?»* Lo sceriffo indicò alcune ossa carbonizzate mescolate alla cenere. «Un bambino ha fatto incendiare quell'essere?»

«Il tocco dell'innocenza. I Prediletti possono essere annientati... ma solo per mano di un bambino.»

«Gli dèi ci salvino!» mormorò lo sceriffo. «Se quello che dite è vero... gli dèi ci salvino». Si accovacciò sulle anche per fissare quel caos annerito sul pavimento.

Rhys tornò fuori, all'aria fresca. La giovane madre si svegliò con un urlo e si guardò attorno freneticamente, lottando contro Galena quando questa cercò di confortarla. Quando si rese conto che lei era al sicuro e che i suoi figli erano ancora vivi, si strinse al petto il neonato e prese a singhiozzare in maniera incontrollata.

«Come sta?» domandò Rhys, accovacciandosi accanto a Patrick e al bambino.

«Il corpo è guarito», disse a bassa voce il chierico, accarezzando i capelli pieni di cenere. «Questo l'ha fatto Mishakal, ma la mente... È stato testimone di tali orrori che forse non si riprenderà mai.»

Galena guardò Rhys, con occhi imploranti. «Ho sentito quello che avete detto allo sceriffo, fratello. Non posso crederci. Di sicuro vi sbagliate. Voi pensate che soltanto i bambini possano uccidere questi Prediletti. È troppo orribile.»

«Io so che cosa ho visto», disse Rhys. «Nel momento in cui il bambino lo ha colpito, il Prediletto è "morto".»

«L'ho visto anch'io», disse Nightshade.

Il kender appariva assai pallido sotto le righe nere di cenere. Teneva un braccio attorno al collo di Atta, strofinandosi le guance con l'altra mano.

«Il bambino ha colpito Lleu alla gamba e... *bum!* Lleu si è imputridito all'istante e poi si è incendiato. È stato davvero orribile.» A Nightshade tremava la voce. «Vorrei non averlo visto, e io bazzico i morti continuamente.»

«L'innocenza distrugge, e a sua volta l'innocenza viene distrutta», disse Rhys.

Lo sceriffo uscì dalla catapecchia, strofinandosi le mani sui pantaloni. «L'unico modo per mettere alla prova questa teoria è riprovarci.»

Galena lo investì rabbiosamente. «Come potete neanche suggerire una cosa simile, signore? Voi fareste passare a vostro figlio quello che ha passato questo qui stasera?»

«Vi chiedo perdono, signora», disse lo sceriffo, «ma quell'essere intendeva assassinare questa giovane donna e forse anche i suoi figli. Gli dèi soli sanno quante persone questo Prediletto qui dentro ha assassinato finora. Adesso abbiamo trovato un modo per fermarli».

Rhys ripensò a Sua Signoria Jenna. Forse si sarebbe sentita addolorata nel costringere un bambino a uccidere uno dei Prediletti, ma probabilmente non avrebbe esitato a farlo.

«Non possiamo tenere per noi un'informazione tanto importante», stava dicendo lo sceriffo. «Patrick qui mi dice che il kender ha visto soltanto oggi dieci di questi Prediletti. Ora, tenendo conto che il kender probabilmente esagera...»

«Non esagero!» gridò indignato Nightshade.

«...vuol dire almeno due o tre che vagano per la mia città e assassinano persone innocenti come questa giovane donna qui. Se c'è un modo per fermarli, io ho il diritto di provarci, e così pure i rappresentanti della legge in altre città.»

«Penso che tutti noi siamo troppo sconvolti per prendere decisioni in questo momento», disse Patrick. «Riuniamoci domattina, quando l'orrore di questa scena terribile sarà svanito, e allora potremo parlarne. Frattanto noi ospiteremo la madre e i figli. Anche voi siete il benvenuto se tornate con noi, fratello Rhys. E anche tu, Nightshade.»

«Grazie, ma io devo partire stanotte», disse Rhys. «La mia nave salpa...»

«No, non salpa», disse Nightshade.

Rhys guardò il kender. Non aveva idea di che cosa stesse dicendo.

«La tua nave non salpa», ripeté Nightshade. «Be', sì, probabilmente salpa, ma tu non sei tenuto a esserci sopra. Lleu non c'è più, Rhys. Non devi più rincorrerlo. Ormai è tutto finito.»

Nightshade prese per mano Rhys e disse sottovoce: «Possiamo tornare a casa. Tu e io e Atta. Possiamo tornare a casa».

6

Rhys era in piedi nel buio e fissava Nightshade. Sentiva il contatto della mano del kender. Sentiva le parole del kender e qualcosa dentro di lui sapeva che quelle parole avevano senso. Qualcos'altro in lui continuava a pensare che doveva andare a quella nave. Doveva continuare a seguire suo fratello. Doveva impedirgli di uccidere chiunque altro. Doveva... doveva...

«È tutto finito», disse. «Lleu non c'è più.»

Rhys non provava tristezza per la morte di suo fratello. Suo fratello era morto molto tempo prima. Questo essere non era Lleu, anche se lui ancora lo chiamava così.

«Sì, Rhys», disse Nightshade. Non gli piaceva l'aria che aveva il suo amico (sembrava perso e stordito) e il kender gli stringeva forte la mano.

Rhys guardò in su e in giù lungo la strada e si rese conto all'improvviso che questa strada e tutte le strade non erano più dei percorsi verso la disperazione desolante. Conducevano tutte verso un unico luogo. Come aveva detto Nightshade, conducevano a casa. Rhys strinse più forte il bastone. Desiderava ardentemente tornare a casa, ma non era pronto per essere accolto lì. Non poteva presentarsi sulla soglia con vesti sudice e scolorite, macchiate dal sangue di innocenti e dalla cenere nera della morte. Doveva rinunciare al mondo, purificare il proprio corpo, purificare la propria anima. Nudo come un bebè, rimproverato e umiliato, si sarebbe presentato davanti al suo dio e avrebbe implorato il suo perdono. Quindi sarebbe tornato a casa.

«Grazie, Nightshade», disse Rhys. Chinandosi, baciò il kender sulla fronte. «Sei un vero amico.»

Nightshade si passò la mano sugli occhi e tirò su col naso nascondendosi nella manica.

Stringendo forte il bastone, Rhys perlustrò con gli occhi la strada. Si era radunata una folla. La storia di ciò che era successo veniva raccontata con entusiasmo, e il racconto si faceva maggiormente fantastico a ogni passaggio. Lo sceriffo ordinò ripetutamente alla gente di tornare a casa, ma nessuno lo ascoltava, e la folla si faceva più numerosa e indisciplinata. Diversi giovani birbanti decisero che volevano vedere di persona quello spettacolo macabro e cercarono di fare irruzione nell'abitazione, provocando una zuffa con le guardie.

Lo sceriffo, prevedendo folle ancora più numerose dopo il sorgere del sole, decise che il modo migliore per porre fine a tutto questo sarebbe stato abbattere la catapecchia e non lasciare ai curiosi altro che una catasta di legname da guardare. Mandò degli uomini a procurarsi gli attrezzi. Alcune guardie non poterono aspettare e si

misero subito a buttare giù la catapecchia, usando le mani nude. Altre guardie tenevano a bada la folla. Patrick e Galena non si vedevano da nessuna parte.

«Ho detto loro di portare al tempio quella povera donna e i suoi figli», disse lo sceriffo a Rhys. «Ne hanno già passate troppe senza bisogno di questo.» Diede un'occhiata torva alla gente che lo attorniava sulla strada, allungando il collo e spintonando per vedere meglio.

«Grazie per il vostro aiuto, fratello», soggiunse lo sceriffo. «Peccato che non siamo arrivati un po' prima, ma quel che è fatto è fatto e per lo meno ci siamo sbarazzati di uno di questi mostri.» Si voltò per rimettersi all'opera.

Rhys rimase zitto e pensieroso durante il ritorno al tempio. Anche Nightshade era silenzioso e di quando in quando guardava Rhys ed emetteva un profondo sospiro. Atta trotterellava dietro di loro, alternando lo sguardo fra l'uno e l'altro, senza capire.

Entrarono nel tempio che odorava fortemente di pittura fresca. L'interno era calmo, dopo il baccano della strada.

«Come sta la donna?» domandò Rhys.

«Galena l'ha portata in cucina e la sta sollecitando a mangiare qualcosa. Oltre a tutto il resto, la povera donna è mezzo morta di fame. Si sentirà meglio quando avrà un po' di nutrimento.»

«E il bambino?»

Patrick scrollò il capo. «Pregheremo Mishakal e lasceremo il bambino nelle mani benedette della dea. Voi che farete, fratello, adesso che la vostra tenebrosa ricerca è terminata?»

«Ho delle spiegazioni da dare», disse Rhys mestamente, «e molte preghiere di contrizione da recitare e peccati di cui pentirmi. Sapete dirmi dove trovare il tempio di Majere?».

«Volete dire quello di Solace?» domandò Patrick.

«No, Riverito Figlio. Il tempio qui a New Port.»

«Non esiste nessun tempio di Majere a New Port», obiettò Patrick. «Non vi ricordate la nostra conversazione di ieri, fratello? A New Port ci sono soltanto due templi dedicati agli dèi: il nostro e quello di Zeboim.»

«Di sicuro vi sbagliate, Riverito Figlio», disse seriamente Rhys. «Proprio questa sera ho incontrato un gruppo di sacerdoti di Majere, uno dei quali era un abate. Mi ha parlato di un tempio qui...»

«Potete domandare allo sceriffo se volete, fratello, ma per quanto ne so io il più vicino tempio di Majere è quello di Solace. Io non ho sentito parlare di sacerdoti di Majere da queste parti. Se ce ne fossero, sarebbero indubbiamente venuti a cercarci. Avete detto di avere incontrato questi sacerdoti stasera?»

«Sì», rispose Rhys. «Il nostro incontro non è stato particolarmente

cordiale. È questo che mi ha fatto ritardare. L'abate mi ha riconosciuto, mi conosceva per nome.»

Rimase in silenzio, sentendo svanire all'improvviso la sensazione di pace e tranquillità.

Patrick lo guardò stranamente. «Voi conoscevate questo abate?»

«No», disse Rhys. «Non l'avevo mai visto prima. Sul momento non ci ho pensato (ero troppo sconvolto) ma adesso che ripenso al nostro incontro trovo molto strano che mi conoscesse. Come faceva?»

Nightshade lo tirò per la manica.

«Rhys», disse il kender, e poi si interruppe.

«Che c'è?» domandò Rhys piuttosto impaziente.

«È solo che... se tu non fossi stato in ritardo, avremmo raggiunto la catapecchia in tempo per fermare Lleu prima che facesse del male alla madre, e allora il bambino non avrebbe dovuto picchiare il Prediletto e lui non si sarebbe incendiato.»

Rhys rimase in silenzio, stringendo il bastone.

«I sacerdoti ti hanno trattenuto quel tanto che bastava, Rhys», insistette Nightshade. «Quel tanto che bastava per farti ritardare, ma non tanto da farti ritardare troppo. Adesso il Riverito Patrick qui ci dice che non ci sono sacerdoti di Majere nel raggio di forse centocinquanta chilometri in ogni direzione e... be'... non posso fare a meno di domandarmi...»

Nightshade si interruppe. Non gli piaceva l'aria che aveva Rhys.

«Di domandarti che cosa?» domandò aspramente Rhys.

Nightshade non sapeva se proseguire o no. «Penso che forse possiamo lasciar perdere fino a domattina.»

«Dimmi», disse Rhys.

«Forse questi sacerdoti non erano veri», ipotizzò umilmente Nightshade.

«Pensi che io menta in proposito?» domandò Rhys.

«No, no, no, non questo, Rhys.» Nightshade incespicò nel parlare per la fretta. «Penso che tu pensi che i sacerdoti fossero veri. È solo...»

Non sapeva come spiegarsi e guardò Patrick per ricevere aiuto.

«Dice che i sacerdoti erano veri, fratelli: veri come li ha creati Majere», disse Patrick.

Rhys si trovava nella pace del tempio di Mishakal, a ripensare agli eventi orripilanti di quella sera. All'improvviso si sentì profondamente e intensamente in collera.

«Che cosa vogliono da me gli dèi?» gridò.

Patrick pareva solenne. Atta si fece piccola per la paura per via di quel tono, e Nightshade fece un passo indietro.

«Giocano con la mia vita», proseguì infuriato Rhys, «e con la vita degli altri. Quel povero bambino e sua madre. Era necessario farli soffrire così? Avranno per il resto della loro vita la maledizione del

terribile ricordo di questa notte. Se Majere voleva farmi sapere come annientare questi Prediletti, perché non è venuto da me in persona a dirmelo? Perché Zeboim porta Mina da me e poi me la strappa via?».

«Fratello Rhys», disse Patrick, posando la mano sul braccio del monaco. «Le vie degli dèi non sono comprensibili a noi mortali...»

Rhys lo guardò freddamente. «Risparmiatemi il sermone, Riverito Figlio. L'ho già sentito in precedenza.»

Si girò tanto all'improvviso che calpestò Atta, la quale guaì per il dolore. Si diede una rapida leccata alla zampa offesa e poi corse dietro al suo padrone con aria disposta a perdonare. Nightshade esitò. Rivolse a Patrick un'occhiata rapida e addolorata.

«Penso che sia davvero infuriato con me», disse il kender.

«No», disse Patrick. «È infuriato col cielo. Succede a tutti noi una volta o l'altra.» Fece un sorriso fiacco. «Devo ammettere che in questo momento neanch'io sono particolarmente contento degli dèi, ma loro capiscono. Vagli dietro. Ha bisogno di un amico.»

Rhys doveva camminare molto spedito, poiché Nightshade non vide traccia di lui né di Atta sulla strada. Chiamò per nome Rhys, ma non vi fu risposta. Il kender chiamò per nome Atta, e udì il suo abbaiare.

Seguendo quel suono, trovò il bastone di Rhys steso sul marciapiede. Rhys si stava passando sopra la testa la veste verde-acqua.

«Rhys», disse Nightshade, spaventato. «Che stai facendo?»

«Abbandono tutto», disse Rhys.

Scagliò la veste ammucchiata accanto al bastone e se ne andò, vestito soltanto con i pantaloni alla zuava e gli stivali, col petto e le spalle nudi. Si guardò dietro le spalle e vide Nightshade in piedi inchiodato sul posto e Atta che annusava la veste.

«Vieni o no?» disse freddamente Rhys.

«Oh, certo, Rhys», rispose Nightshade.

«Atta!» gridò Rhys.

La cagna lo guardò e poi abbassò la testa per raccogliere il bastone.

«Lascialo!» ordinò ferocemente Rhys.

Atta balzò all'indietro. Sbigottita per il tono, lo guardò fisso.

«Atta, vieni!»

La cagna immaginò di avere qualche colpa, anche se non aveva idea di che cosa avesse fatto di sbagliato. Con la testa china e la coda abbassata, la cagna avanzò furtivamente verso di lui. Rhys la aspettò, ma non si scusò per l'irascibilità, né con lei né col kender. Avanzò a grandi passi lungo la strada.

Rhys non aveva idea di dove stesse andando. Aveva bisogno di camminare per farsi sbollire la furia e lasciare che la brezza marina gli

rinfrescasse la pelle febbricitante. Udiva Nightshade ansimare dietro di lui e Atta ticchettare con le unghie sul marciapiede, per cui sapeva che lo seguivano. Non si voltò indietro. Continuò a camminare e basta.

«Rhys», disse Nightshade dopo qualche istante. «Non penso che tu possa abbandonare un dio.»

Rhys udì la voce del kender e l'abbaiare della cagna, ma era tutto attutito e incorporeo, come avvolto in una fitta nebbia.

«Rhys», insistette Nightshade.

«Per favore, cerca di... stare zitto!» disse Rhys a denti serrati. «E fai stare zitta anche Atta.»

«Va bene, ma prima che stiamo zitti tutti e due penso ti interessi sapere che ci segue qualcuno.»

Rhys si fermò. Aveva infranto la prima regola del Maestro. Aveva ceduto alle proprie emozioni. Aveva consentito alla collera di sopraffarlo, dimenticando completamente nella sua furia cieca che lui e il kender erano soli nel mezzo di una notte buia proprio nella parte peggiore della città. Fece per voltarsi e affrontare la minaccia alle sue spalle e si rese conto che vi era una minaccia anche davanti.

Da un vicolo uscì un grosso minotauro.

Rhys non aveva mai visto prima uno di questi uomini-bestie e rimase sconcertato dalle dimensioni e dalla forza bruta del bestione. Rhys era alto per un essere umano maschio, eppure arrivava appena al petto del minotauro. Vestito con una maglia di cuoio e pantaloni larghi, il minotauro era uno spettacolo che intimidiva. Aveva i piedi nudi e coperti di pelliccia. Un anello d'oro circondava l'estremità di uno dei due corni aguzzi, e su un orecchio luccicava dell'oro. Gli occhi scuri, disposti ravvicinati sopra un muso coperto di pelliccia, guardavano freddamente Rhys dall'alto in basso.

«Quelli che arrivano alle tue spalle sono i miei ragazzi», osservò il minotauro. Guardò giù con occhio furioso verso Atta, che abbaiava freneticamente. Il minotauro pose una mano gigantesca sull'impugnatura di un enorme pugnale che portava in un'ampia fascia alla vita. «Fai stare zitto quel bastardo o lo faccio stare zitto io.»

«Atta, silenzio», disse Rhys. L'abbaiare di Atta si smorzò in ringhi intersecati da ansimi. Rhys sentiva il corpo della cagna tremargli contro la gamba.

«Non abbiamo denaro», disse Rhys con tutta la calma che poté. «Sarebbe inutile derubarci.»

«Denaro?» Il minotauro sbuffò e poi rise, cosicché l'oro sul corno balenò di rosso alla luce di diverse fiaccole ardenti che adesso circondavano Rhys e Nightshade. «Noi non cerchiamo denaro! Noi abbiamo denaro!»

Il bestione spinse il muso contro il viso di Rhys. «Quello che

vogliamo sono mani e gambe e schiene forti.»

Si drizzò e fece un gesto. «Prendetelo, compagni.»

«Sì, capitano», gridarono diverse voci gutturali.

Due corpulenti minotauri si avvicinarono a Rhys, il quale ora si rese conto in quale sorta di guaio si fossero cacciati. Si erano imbattuti in un distaccamento di minotauri-pirati alla ricerca di schiavi per le loro navi.

7

«Questo qui è un kender, capitano», affermò con disgusto uno dei minotauri. Teneva la fiaccola tanto vicino alla testa di Nightshade che nell'aria si spargeva l'odore di capelli bruciacchiati. «Volete anche questo?»

«Certo, mi piacciono i kender», disse il capitano sogghignando. «Al forno, con una mela in bocca. E prendete il cane. Mi piacciono anche i cani.»

«Io non prenderei me, se fossi in voi!» disse Nightshade con la sua voce più profonda, che suonava come se lui soffrisse di un raffreddore di testa. Sollevò la mano sinistra e puntò il dito contro il minotauro. «Chiunque mi tocchi si troverà debole come un bambino appena nato. Ehm, diciamo un vitello.»

Al che tutti i minotauri risero fragorosamente. Uno di loro si mosse verso Nightshade.

«Ehi, io starei attento se fossi in te, Tosh», disse il capitano, facendo l'occhiolino. «Sono feroci, questi kender. Oh, potrebbe pestarti il mignolino del piede!»

I minotauri sorrisero per l'umorismo del capitano. Uno si offrì di scrivere alla vedova di Tosh se non fosse tornato indietro vivo, e questo suscitò ulteriori risate. Rhys non aveva idea di che cosa stesse architettando Nightshade, ma aveva fiducia nel suo amico. Rimase in silenzio a osservare e ad aspettare.

«Io vi ho avvertiti», disse Nightshade e prese ad agitare il dito verso Tosh che gli si stava avvicinando. Quindi il kender incominciò a cantare una canzoncina. «Per le ossa di Krynn sotto i miei piedi, ti colpisco sul becco e ti lascio debole.»

I minotauri ruggirono. La loro ilarità si accrebbe quando Tosh all'improvviso crollò e cadde pesantemente in ginocchio.

«Coraggio, Tosh», disse il capitano, quando riuscì a parlare per il troppo ridere. «Smettila di fare lo sciocco adesso e alzati.»

«Non posso, capitano!» ululò Tosh. «Mi ha fatto qualcosa. Non riesco ad alzarmi né a camminare né niente.»

Il capitano smise di ridere. Guardò il suo uomo, così come fecero gli altri minotauri in silenzio. Nessuno di loro disse una parola e poi, all'improvviso, tutti presero a ridere più forte di prima. Il capitano si piegò in due e si deterse gli occhi che gli colavano.

Tosh ululò di nuovo, questa volta di rabbia.

Il capitano si drizzò e, ancora ridacchiando, allungò la mano enorme per afferrare il kender. Rhys balzò in aria, fece scattare il piede e colpì il minotauro allo stomaco.

Il colpo avrebbe messo fuori combattimento un essere umano,

togliendogli il fiato e facendolo volare all'indietro. Il minotauro capitano ansimò, diede un colpo di tosse e si guardò con stupore il ventre. Sollevò la testa munita di corna per guardare con occhio furioso Rhys.

«Mi hai colpito col piede!» Il capitano era indignato. «Non è questo il modo di combattere per un uomo! Non è... onorevole.»

Serrò i pugni che avevano le dimensioni di martelli d'arme.

A Rhys doleva il piede. La gamba gli formicolava come se avesse preso a calci un muro di pietra. Udendo l'altro minotauro arrivargli alle spalle, cercò di restare in equilibrio, pronto a combattere. Atta si accovacciò sul ventre, ringhiando e scoprendo i denti. Nightshade mantenne la sua posizione, col dito creatore di incantesimi a spostarsi minacciosamente da un minotauro all'altro.

Il capitano scrutò quei tre e all'improvviso allentò i pugni. Con il palmo della mano assestò a Rhys un colpo sulla spalla che lo fece barcollare.

«Tu non hai paura di me. Va bene. Mi piaci, uomo. Mi piace anche il kender. Un kender con le corna, per Sargas! Guarda lì il vecchio Tosh, che si dimena come un pesce all'amo!»

Abbassando la mano enorme, il capitano afferrò Nightshade per il colletto, tirò su il kender e lo tenne in aria, mentre questi scalciava e agitava le braccia.

«Mettetelo nel sacco, ragazzi.»

Uno dei minotauri tirò fuori un sacco di iuta. Il capitano lasciò cadere Nightshade nel sacco, quindi si abbassò e afferrò Atta per la collottola e la scaraventò dentro il sacco assieme al kender. Nightshade cacciò un urlo, smorzato dal sacco che gli si richiuse sopra la testa. Il minotauro tirò il cordone, sollevò il sacco e se lo gettò sulle spalle.

«Portateli alla nave», ordinò il capitano.

«Sì, signore. E Tosh?» domandò il minotauro, quando stavano per correre via.

Tosh si rotolava inerme sul marciapiede, guardando in su verso di loro con occhi imploranti.

«Lasciatelo alla guardia civica», ringhiò il capitano. «Gli sta bene, a quel marinaio d'acqua dolce. Forse nominerò primo ufficiale il kender al posto suo.»

«No, capitano, per favore!» gemette Tosh e si agitò, ma riuscì soltanto a rendersi ancora più patetico.

«Voi altri tornate alla nave prima che ci trovino le guardie. Lasciatemi una di quelle fiaccole.»

Gli altri minotauri corsero via, portando con sé Nightshade e Atta. Il capitano si rivolse a Rhys.

«E tu, uomo?» domandò il minotauro, col divertimento che gli

luccicava negli occhi neri. «Vuoi scalciarmi di nuovo?»

«Verrò con voi», disse Rhys, «se promettete di non fare del male al mio amico e al cane».

«Oh, verrai con me, certo.»

Il capitano pose una mano sulla spalla di Rhys. Le dita enormi gli si conficcarono in profondità e dolorosamente nei muscoli della spalla, quasi paralizzandogli il braccio. Il capitano spinse avanti Rhys, dandogli uno spintone e un altro pizzicotto quando gli parve che Rhys stesse rallentando.

Il capitano guardò avanti, per assicurarsi che i suoi uomini non fossero più a portata d'orecchio, quindi disse sottovoce: «Mi insegneresti a combattere così? Coi piedi?». Si massaggiò il ventre e fece una smorfia. «Non è onorevole, ma di certo coglierebbe di sorpresa l'avversario. Sento ancora quel colpo, uomo.»

Rhys cercò di immaginarsi a insegnare l'arte della disciplina misericordiosa a un minotauro ma ci rinunciò. Il capitano teneva stretto Rhys per il braccio e lo guidava.

A breve distanza lungo la strada, arrivarono nel punto in cui Rhys aveva gettato via il bastone e si era tolto la veste.

Il capitano vide lo sguardo di Rhys dirigersi verso il bastone e si fermò.

«Ti ho visto gettarlo via. Perché l'hai fatto?» Il minotauro dal senso pratico scrollò il capo. «Il bastone sembra buono e solido. La veste è utilizzabile ed è del colore degli occhi della nostra dea del mare.»

Raccolse la veste e la lisciò con riverenza, quindi la gettò a Rhys. «Le notti sul mare si fanno fredde. Ti serviranno indumenti per scaldarti. Vuoi il bastone?»

Da quello che Rhys aveva sentito dire, gli schiavi a bordo di una nave di minotauri misuravano la durata della propria vita in giorni. Se lui avesse avuto con sé il bastone benedetto, lui, Nightshade e Atta forse non si sarebbero trovati in un simile pericolo terribile. Guardò il bastone, col rimorso che gli colmava il cuore. Prenderlo adesso sarebbe stato ingiusto, come un bambino che dia un calcio negli stinchi al padre e poi corra dal genitore tirando su col naso nel momento in cui si caccia nei guai.

Rhys scrollò il capo.

«Allora lo prendo io», disse il capitano. «Mi serve qualcosa per pulirmi i denti.»

Sogghignando per la sua stessa battuta, il capitano si chinò per raccogliere il bastone. Rhys infilò le braccia nelle maniche e si stava facendo passare la veste sopra la testa quando udì un ruggito. Alzò lo sguardo e vide il capitano che si succhiava le dita e guardava torvo il bastone.

Dal legno spuntavano rose. Spine lunghe come il pollice di un uomo brillavano alla luce della fiaccola.

«Raccoglilo tu», ordinò il capitano. Serrò i denti su una spina conficcata nel palmo, la strappò via e la sputò sulla strada.

Rhys riusciva a malapena a vedere il bastone per via delle lacrime agli occhi. Strinse la mano attorno al bastone, aspettandosi che le spine pungessero la carne anche a lui, poiché si meritava la punizione molto più del minotauro. Il legno era liscio al tatto. Il bastone non gli fece male.

Il capitano rivolse al bastone un'occhiata guardinga. «Adesso capisco perché l'hai gettato via. Questo affare è maledetto da un dio. Mettilo giù. Lascialo trovare a qualche altro sciocco.»

«La maledizione è mia», disse calmo Rhys. «Devo sopportarla io.»

«Non a bordo della mia nave», ringhiò il marinaio. Sputò un'altra spina. Gli occhi presero a luccicargli. «Oppure potremmo vedere come maneggi quel bastone in combattimento. Adesso siamo soli. Soltanto noi due. Se mi batti, ti concedo la libertà.» Il minotauro allungò la mano verso l'impugnatura della spada enorme che portava infilata in una fascia attorno all'ampia vita. «Vieni, monaco. Vediamo come maneggi quel bastone maledetto da un dio!»

«Voi tenete in ostaggio il mio amico e il mio cane», fece notare Rhys. «Io vi ho dato la mia parola che sarei venuto con voi, e verrò.»

Il capitano contrasse il muso. Se lo strofinò, scrutò Rhys. «Allora la tua parola significa qualcosa, vero, monaco?»

«Certo», rispose Rhys.

«Quale dio ti ha imposto la maledizione?»

«Majere.»

«Puah. Un dio severo, quello. Non è un dio da irritare. Che hai fatto Per farlo arrabbiare?»

«Ho tradito qualcuno che aveva riposto in me fede e fiducia», rispose con calma Rhys. «Qualcuno che è stato buono con me.»

I minotauri avevano la reputazione di essere assassini selvaggi e brutali. Il loro dio, Sargonnas, era un dio crudele, dedito alle conquiste. La razza dei minotauri conosceva però l'onore, o per lo meno così aveva sentito dire Rhys.

Il capitano di nuovo si strofinò il muso. «Ti meriti la maledizione, allora.»

«Sì», disse Rhys. «Il bastone me lo rammenta sempre.»

«Non farà del male a me o al mio equipaggio?»

«No, se non cercate di toccarlo.»

«Non lo farà nessuno», disse il capitano, rivolgendo al bastone un'occhiata malevola. Si strappò via un'altra spina e poi, alzando la testa, annusò l'aria. «La marea sta cambiando.» Annuì con soddisfazione e sputò la spina. «Sbrigati, monaco.»

Rhys tenne il passo del minotauro. Per stargli accanto doveva fare due lunghi passi per ognuno di quelli dell'uomo-bestia.

La nave dei minotauri era ancorata al largo, a grande distanza dalle banchine. Una barca equipaggiata da minotauri robusti era a disposizione per traghettarli alla nave. Un'altra barca, che trasportava Nightshade e Atta, era già partita e scivolava sull'acqua.

Rhys si sedette di fronte al capitano, che maneggiava la barra del timone. La barca sobbalzava sulle onde, Rhys osservò il litorale con le sue luci scintillanti allontanarsi da lui. Non maledisse il suo destino. Se l'era attirato lui. Sperava in qualche modo di poter contrattare la vita del kender e di Atta. Non era giusto che loro soffrissero per causa sua.

La nave dei minotauri, di cui si vedeva la silhouette sullo sfondo del mare illuminato dalle stelle, era bella a vedersi. A tre alberi, vantava una prua scolpita nella forma della testa di un drago. I remi, disposti in un singolo ordine, erano sollevati dall'acqua. Rhys osservò l'equipaggio di minotauri spingere a remi la scialuppa e vide i loro muscoli incresparsi sulle ampie schiene. Gli schiavi a bordo delle navi dei minotauri erano messi ai remi, e Rhys si domandò per quanto tempo sarebbe stato capace di andare avanti al loro posto, incatenato alla panca, a fare forza sui remi seguendo il battito ritmico del tamburo.

Rhys era forte, o era stato forte prima che questo viaggio straziante esigesse il suo tributo. Cibo scadente, mancanza di viveri, camminare per le strade e frequentare le taverne avevano richiesto un tributo sia al corpo sia allo spirito.

Come per dargli ragione, la stanchezza lo sopraffece. La testa gli cadde sul petto, e la cosa successiva che percepì furono dei colpi per svegliarlo da parte di un membro dell'equipaggio, che indicava una scala di corda pendente sulla fiancata della nave.

La barchetta rollava e beccheggiava. Anche la scala ondeggiava, però la scala e la barca non erano sincronizzate. A volte erano vicine e altre volte fra la scialuppa e la nave si apriva un baratro enorme: un baratro pieno di acqua marina nera come l'inchiostro.

Il capitano era già salito a bordo, arrampicandosi con facilità sulla scala di corda. I minotauri dell'equipaggio guardavano con occhio torvo Rhys e indicavano energicamente la scala. Uno dei minotauri segnalò con gesti della mano che se Rhys non fosse saltato da solo l'avrebbe issato lui.

Rhys sollevò il bastone. «Non posso saltare col bastone», disse, sperando che venisse capito il gesto, se non le parole.

Il minotauro alzò le spalle e fece un movimento come per gettare. Rhys aveva l'impressione che il minotauro intendesse che lui doveva

gettare in mare il bastone. Riteneva probabile che sarebbero finiti lì tutti e due. Scrutò il parapetto della nave, che sembrava lontano, lontano sopra di lui, e poi sollevando il bastone come una lancia, mirò e tirò.

Il bastone descrisse un arco aggraziato e veleggiò oltre il parapetto della nave atterrando sul ponte. Adesso toccava a Rhys.

Era in piedi sulla panca, cercando di sincronizzare il suo balzo con il violento beccheggio della barca. La scala di corda oscillò accanto a lui. Rhys si tuffò disperatamente verso la scala. La afferrò con una mano, la mancò con l'altra e cercò a tentoni un punto d'appoggio. Fu sul punto di mollare la presa e di finire in acqua, ma il minotauro lo spinse da sotto e Rhys fu in grado di arrampicarsi sulla scala. Altri due minotauri lo afferrarono quando raggiunse il parapetto e lo issarono oltre la fiancata, mollandolo sul ponte.

A bordo tutto sembrava in confusione, col capitano che urlava ordini e i marinai che correvano qua e là in risposta, sfrecciando sul ponte e arrampicandosi sul sartiame. Le vele si srotolarono, e l'ancora fu issata a bordo con un verricello. Rhys era fra i piedi di tutti, e fu urtato, spintonato, calpestato e maledetto. Finalmente un minotauro, su ordine del capitano, sollevò di peso Rhys e lo trascinò nel punto in cui venivano fissate al ponte delle casse contenenti il carico.

Il minotauro grugnì qualcosa che Rhys non capì. Dal dito puntato dedusse che doveva restare lì, fuori dei piedi.

Tenendosi stretto il bastone, Rhys osservò in una sorta di stordimento quella frenesia organizzata finché non lo scosse una voce ben nota.

«Eccoti qui! Mi domandavo dove fossi finito.»

«Nightshade?» chiamò, guardandosi attorno senza vederlo.

«Quaggiù», disse il kender.

Rhys guardò giù, e lì vi era il kender dentro una cassa. Atta, afflitta, era dentro un'altra cassa. Rhys si accovacciò, infilò una mano tra le assicelle e riuscì ad accarezzare la cagna sul naso.

«Mi dispiace, Nightshade», disse mestamente. «Cercherò di tirarci fuori di qui.»

«Non sarà facile», disse Nightshade imbronciato, sbirciando Rhys da dietro te assicelle.

Il kender e Atta erano stati messi col resto del bestiame. Accanto alle loro vi era una cassa contenente un maiale che sonnecchiava.

«Questa cosa puzza, Rhys, e non mi riferisco al pesce. Non pensi che sia strano?»

«Sì», disse arcignamente Rhys. «Ma d'altronde io so tanto poco dei minotauri...»

«Non intendo questo. Tanto per cominciare», spiegò Nightshade, «tu vedi altri prigionieri? Che razza di distaccamento va fuori in cerca

di schiavi e riporta indietro appena due persone, una delle quali è un kender, anche se io sono un kender con le corna», soggiunse con notevole orgoglio.

«E poi la vista di una nave di pirati minotauri ancorata al largo di una città come New Port dovrebbe indurre la gente a prendere le armi. Dovrebbero esserci campane che suonano l'allarme, donne che urlano, soldati che fanno i soldati, catapulte che scagliano pietre. Invece i minotauri se ne andavano per le strade come fossero stati a casa loro.»

«Hai ragione», disse Rhys, pensieroso.

«È come se», disse Nightshade abbassando la voce, *«non li vedesse nessuno.* A parte noi».

Si tirò indietro a sedere sui talloni dentro la cassa e guardò Rhys.

La nave ormai era in viaggio, e veleggiava sul mare sotto una brezza che rinforzava. Prendendo il vento, la nave fendeva l'acqua. Onde nere volteggiavano all'indietro sulle fiancate. La spuma spruzzava il viso di Rhys.

Con quel forte vento a sospingerli, i remi furono tirati dentro. I tamburi erano silenziosi.

La velocità della nave aumentò. Le vele si gonfiarono, tese per lo sforzo. Il vento soffiava sempre più forte. Rhys veniva quasi scaraventato giù, e si aggrappava al parapetto per tenersi in piedi. Il ponte si sollevava e si abbassava, un momento quasi sprofondava nelle onde, un momento dopo si alzava sulle creste. L'acqua salata inondava il ponte.

Sicuro che sarebbero affondati, Rhys guardò i minotauri, per vedere come reagissero a quel viaggio spaventoso.

Il capitano era al timone, col petto gonfio come le vele. Prendeva il vento in pieno viso, aspirandolo grato nei polmoni. I membri dell'equipaggio, come Rhys, erano di buon umore, abbeverandosi a quel vento impetuoso.

Un'onda enorme si sollevò dietro di loro. La nave scivolò sulla superficie dell'onda, sollevandosi sempre più in alto, e continuò a procedere, spiccando il volo.

L'onda si franse con uno schianto tonante, molto sotto la chiglia della nave. La nave dei minotauri lasciò il mare per veleggiare sulle onde della notte.

Atta ululò di terrore. Nightshade picchiò sulle assicelle della cassa.

«Rhys! Che succede? Non vedo! No, aspetta! Se è orribile, non dirmelo. Non voglio sapere.»

Nightshade attese. Rhys rimase in silenzio.

«È orribile, vero?» disse con tono compassionevole il kender e si accasciò dentro la cassa.

Rhys si aggrappava al parapetto. Il vento gli sferzava attorno. Il mare si allontanava. L'acqua ribolliva e schiumava molto al di sotto della nave. Sbuffi di nuvole sventolavano come vele sbrindellate dall'albero.

«Te l'avevo detto, Rhys», gridò Nightshade. «Non puoi abbandonare un dio!»

Rhys fece scivolare la mano sul bastone. Ne conosceva ogni nodo e ogni voluta, ogni imperfezione. Sentiva la grana del legno, le strisce che indicavano la durata della vita dell'albero e narravano la storia della sua crescita: le estati calde e secche, le piogge lievi della primavera, i colori splendidi e provocatori dell'autunno, la silente attesa dell'inverno. Sentiva, dentro il bastone, il respiro del dio, e non soltanto perché questo bastone era stato benedetto dal dio. Il respiro del dio era presente in tutti gli esseri viventi.

Il respiro del dio era speranza.

Rhys aveva perduto la speranza, o meglio aveva gettato via la speranza. Però continuava a ritornare da lui. Ostinata, insistente.

Rimase ancorato sul ponte che sfrecciava, col vento della notte buia e malevola a sferzarlo, mentre la nave fantasma lo conduceva verso qualche destinazione ignota. Posò la testa sul bastone e chiuse gli occhi e guardò dentro di sé.

Il kender era saggio, come sono spesso i kender per coloro che hanno la saggezza di capire.

Non si può abbandonare un dio.

PARTE QUARTA
La Torre del Mare di Sangue

1

Chemosh si trovava sui bastioni del suo castello-fortezza e osservava la farsa che si svolgeva su un tratto di terreno riarso davanti a lui. La bella fronte del Signore della Morte era corrugata. Chemosh se ne stava con le braccia incrociate sul petto. Di quando in quando la crescente frustrazione lo costringeva a smettere di guardare e a mettersi a camminare su e giù per i bastioni. Quindi si fermava, tornando a guardare nella speranza che le cose avessero preso una piega per il meglio. Invece gli sembrava che andassero di male in peggio.

«Eccovi qui, mio signore», disse Mina, emergendo da una porta ricavata in una delle torri d'angolo. «Vi ho cercato dappertutto.»

Andò da lui e lo cinse con le braccia.

Chemosh la respinse, disgustato dal contatto con lei. «Non sono di buon umore», le disse. «Faresti bene a lasciarmi solo.»

Mina seguì il suo sguardo irato verso il punto in cui il cavaliere della morte, Ausric Krell, stava tentando di addestrare i Prediletti di Chemosh facendone una truppa combattente.

«Che cosa c'è che non va, mio signore?» domandò Mina.

«Guarda tu stessa!» Chemosh fece un gesto. «Quella marmaglia indisciplinata è il mio esercito. L'esercito che deve marciare sotto il mare per conquistare la torre di Nuitari. Bah!» Si voltò disgustato. «Quell'esercito non riuscirebbe a razziare un picnic di kender!»

Krell stava tentando di disporre in ranghi i Prediletti. Molti di quei morti viventi semplicemente lo ignoravano. Quelli che effettivamente obbedivano ai suoi comandi prendevano posto in riga solo per dimenticarsi dopo pochi istanti perché fossero lì e allontanarsi. Krell cercava di angariare e minacciare quelli che si rifiutavano di obbedire, ma i Prediletti erano insensibili alla sua presenza terrificante. Krell avrebbe potuto spezzare loro tutte le ossa del corpo e quelli avrebbero alzato le spalle e si sarebbero bevuti un'altra sorsata dalle fiaschette che portavano alla cintola.

Krell andò a radunare quelli che si erano allontanati e ordinò loro di rimettersi in riga. Mentre lui era via, altri disertarono, costringendo Krell ad andare con passi pesanti a inseguirli. Alcuni Prediletti semplicemente restavano dove era stato loro detto di restare, senza interessarsi di nulla, guardando in su verso il cielo oppure giù verso l'erba oppure di fianco l'uno verso l'altro.

«Ecco che cosa faccio alle reclute che non obbediscono ai miei comandi!» urlò infuriato Krell. «Che vi serva da lezione!»

Sguainando la spada, prese a menare fendenti ai Prediletti, staccando braccia e mani e teste. I Prediletti caddero morti a terra,

dove nel giro di pochi istanti presero a contorcersi e a rimettersi orribilmente a posto.

«Ecco! Voi altri avete visto?» Krell si girò, ma scoprì che il resto della compagnia se n'era andato, in direzione della città più vicina, tutti sospinti dal loro disperato bisogno di uccidere.

«Ho creato i soldati perfetti», si adirò Chemosh. «Insensibili al dolore. Dieci volte più forti del mortale più forte. Inattaccabili da magie di ogni tipo. Non conoscono paura. Non possono essere uccisi. Sarebbero capaci di uccidere la propria madre. C'è un unico problema.» Inspirò fremendo. «Sono tutti *idioti!»*

Mina rammentò di essersi una volta immaginata un esercito di morti: cadaveri che marciavano in battaglia. Al pari del Signore della Morte, aveva immaginato che questo fosse l'esercito perfetto. Come lui, Mina adesso incominciò a capire che proprio le caratteristiche che rendevano debole un uomo erano quelle che pure ne facevano un buon soldato.

«Non me ne va dritta una!» Chemosh smise di osservare quella scena ridicola sulla piazza d'armi e si diresse a grandi passi verso la porta che conduceva all'interno del castello. «Tutti mi hanno deluso. Perfino tu, che sostieni di amarmi.»

«Non dite che vi ho deluso, mio signore», supplicò Mina.

Lo raggiunse e intrecciò le mani attorno al braccio di lui.

«No?» La guardò con occhio furioso e la scaraventò via. «Dove sono i miei oggetti sacri? Tu eri all'interno del *Solio Febalas.* Avevi i miei oggetti sacri a portata di mano, e sei tornata senza niente. Niente! E ti rifiuti di tornare là.»

Mina abbassò gli occhi davanti alla furia di lui. Gli guardò le mani, il pizzo che gli ricadeva sulle dita snelle. Quelle mani ormai da molte notti non la accarezzavano più, e lei desiderava ardentemente quel contatto.

«Non siate in collera con me, mio amato signore. Ho cercato di spiegarvi. Il *Solio Febalas è…* sacro. Santificato. In quella sala vi sono la potenza e la maestà degli dèi: di tutti gli dèi. Io non potevo toccare niente. Non osavo! Non potevo fare altro che cadere in ginocchio in adorazione…»

«Risparmiami queste stupidaggini!» ringhiò Chemosh. «Forse con la tua ostentazione di pietà ingannavi Takhisis. Ma non inganni me!»

Se ne andò, lasciando lì Mina nel suo silenzio offeso. Raggiungendo la porta, si fermò, quindi si voltò e tornò indietro a grandi passi.

«Lo sai che penso, signora?» disse freddamente. «Penso che tu abbia preso alcuni di quegli oggetti sacri e li tenga per te.»

«Non farei una cosa simile, mio signore!» ansimò Mina, sconvolta.

«O forse li hai dati a Zeboim. Voi due siete così amiche…»

«No, mio signore!» gridò Mina.

Chemosh la afferrò, la strinse forte. Mina sobbalzò per il dolore.

«Allora ritorna nella Torre del Mare di Sangue! Dimostra il tuo amore per me. La magia di Nuitari non può fermarti. Il drago ti lascerà passare...»

«Non posso tornare là, mio signore», disse Mina, con la voce bassa e tremante. Si fece piccola nella stretta di lui. «Io vi amo. Farei qualunque cosa per voi. Solo... questo non posso farlo.»

Chemosh la scagliò via, scaraventandola contro la parete di pietra.

«Proprio come pensavo. Tu hai gli oggetti sacri e vuoi tenere per te la loro potenza.» Chemosh puntò un dito contro di lei. «Li troverò, signora! Non puoi tenerli nascosti a me, e quando li troverò...»

Non terminò la sua minaccia, ma guardò Mina con occhio furioso, tenebroso e minaccioso. Poi, girando sui talloni, se ne andò a grandi passi. Spalancò la porta con uno schianto, entrò e la richiuse sbattendosela dietro le spalle.

Mina scivolò giù lungo la parete, era troppo debole per restare in piedi. Era sfinita, sbigottita e confusa. Chemosh era rimasto compiaciuto della descrizione delle meraviglie da lei scoperte nella Sala del Sacrilegio. Il compiacimento era rapidamente svanito quando Mina aveva parlato della propria riverenza e del proprio sgomento.

«Lascia perdere questo. Quali mie meraviglie hai portato via con te?» le aveva domandato.

«Nessuna, mio signore», aveva balbettato Mina. «Come potevo osare toccare qualcosa?»

Lui si era alzato dal letto ed era uscito a grandi passi e non era più tornato.

Adesso Chemosh credeva che lei gli stesse mentendo, gli nascondesse qualcosa. Peggio ancora, era geloso di Zeboim, la quale aveva fatto tutto il possibile per alimentare la sua gelosia, anche se Mina non ne era al corrente.

«Perdonami per non averti riportato immediatamente questa affascinante giovane umana», aveva detto Zeboim a Chemosh, al loro ritorno. «Abbiamo fatto una piccola deviazione. Volevo che lei conoscesse il mio monaco. Te lo ricordi? Rhys Mason. Me l'hai dato in cambio di Krell. Si è rivelata un'esperienza particolarmente interessante.»

Chemosh si sarebbe gettato fra le braccia del Chaos piuttosto che concedere a Zeboim la soddisfazione di domandarle che cosa era successo. Aveva domandato a Mina del monaco, ma lei era stata vaga ed evasiva, alimentando ulteriormente i sospetti del dio.

Mina non voleva parlare di quella visita fuggevole e fastidiosa. Non riusciva a togliersi di testa il viso del monaco. Ancora adesso,

amaramente infelice e addolorata, Mina vedeva gli occhi di quell'uomo. Non amava il monaco. Non pensava affatto a lui in quel modo. L'aveva guardato negli occhi e aveva visto che lui la conosceva. Proprio come la conosceva il drago.

Sto nascondendo dei segreti al mio signore, ammise a se stessa Mina, consumata dal senso di colpa. Non i segreti di cui mi accusa lui. D'altronde, ha importanza? Forse dovrei dirgli la verità, dirgli perché non posso tornare nella Torre. Dirgli che è il drago a spaventarmi. Il drago e i suoi terribili indovinelli.

Terribili... perché Mina non sapeva risolverli.

Ma il monaco sì.

Chemosh non avrebbe capito. Si sarebbe fatto beffe di lei oppure, peggio ancora, non le avrebbe creduto. Mina, che aveva ucciso il potente drago dominatore Malys, aveva paura di un drago marino anziano, praticamente sdentato? Eppure Mina aveva paura. Lo stomaco le si contorceva ogni volta che udiva quella voce di rettile domandare: «Chi sei? Da dove vieni?».

Chemosh emerse nel salone e trovò Krell che entrava proprio in quel momento. Diversi Prediletti vagavano qua e là senza meta, alcuni ordinavano birra, altri chiedevano da mangiare. Alcuni guardarono su verso il Signore della Morte, ma poi distolsero lo sguardo senza interesse. Non prestavano alcuna attenzione a Krell, che li malediceva e agitava verso di loro il pugno coperto di maglia di ferro. Non prestavano attenzione l'uno all'altro, e questa era la cosa più strana di tutte.

«Potreste anche mettere in campo un reggimento di nani di fosso, mio signore», ringhiò Krell. «Questi zucconi che avete creato...»

«Taci», ordinò Chemosh, poiché in quel momento Mina stava scendendo le scale. Era molto pallida ed evidentemente aveva pianto, poiché aveva gli occhi rossi e tracce di lacrime sulle guance. Chemosh provò una fitta di rimorso. Sapeva di essere stato ingiusto con lei. Non credeva veramente che lei avesse rubato oggetti sacri e glieli tenesse nascosti. Aveva detto così per ferirla. Aveva bisogno di dare frustate, di far del male a qualcuno.

Non gli stava andando bene niente. Nessuno dei suoi grandiosi progetti si stava realizzando come lui si aspettava. Nuitari rideva di lui. Zeboim lo scherniva. Sargonnas, che attualmente era il dio più potente del pantheon delle tenebre, spadroneggiava su di lui. La Signora Bianca, Mishakal, di recente gli si era scagliata contro con uno scoppio di furia bianco-azzurra, esigendo che lui annientasse i Prediletti altrimenti ne avrebbe pagato le conseguenze. Chemosh naturalmente l'aveva respinta con disdegno. La dea se n'era andata con l'avvertimento che i suoi chierici stavano dichiarando guerra

aperta ai seguaci di lui ed era sua intenzione cancellare dalla faccia di Krynn tutti i discepoli di Chemosh.

Mishakal non poteva annientare facilmente i Prediletti; Chemosh aveva sistemato bene le cose in proposito, ma non aveva poi tanti seguaci viventi, e incominciava a rendersi conto del loro valore.

Stava meditando su questo e altri guai, quando Krell all'improvviso lo toccò col gomito.

«Mio signore», disse sottovoce il cavaliere della morte. «Guardate!»

I Prediletti, fino a qualche istante prima, avevano vagato senza meta per il salone. Alcuni avevano perfino urtato il Signore della Morte senza neanche accorgersene. Adesso però i Prediletti erano fermi. Stavano tutti zitti. La loro attenzione era fissata su qualcosa.

«Mina!»

Qualcuno pronunciò quel nome con riverenza.

«Mina!»

Altri lo urlarono con dolore.

«Mina...»

Che fosse pronunciato con ammirazione o con implorazione o con terrore, quel nome era sulle labbra inanimate di tutti i Prediletti.

Il nome di Mina. Non il nome del loro dio, del loro signore. Non il nome di Chemosh.

Mina fissò con stupore quella folla di Prediletti che si accalcavano attorno alla scalinata e sollevavano le mani verso di lei e la chiamavano per nome.

«No», disse loro Mina, confusa. «Non venite da me. Io non sono il vostro signore...»

Percepì la presenza di Chemosh, se ne sentì trafitta come da una lancia. Alzò la testa, affranta, per incrociare lo sguardo di lui.

Il sangue caldo le inondò il viso. Il sangue caldo della colpa.

«Mina, Mina...» I Prediletti presero a cantilenare il suo nome. «Baciami ancora!» gridò qualcuno; «Distruggimi!» piagnucolarono altri.

Chemosh rimase lì a osservare, meravigliato.

«Mio signore!» La voce disperata di Mina si levò al di sopra del tumulto crescente. Mina corse giù per le scale, cercò di avvicinarsi a Chemosh, ma i Prediletti si accalcarono attorno a lei, desiderando ardentemente toccarla, supplicarla, maledirla.

Chemosh rammentò una conversazione che aveva udito fra Mina e il minotauro Galdar, che era stato suo fedele amico.

«Io ho radunato un esercito di morti», disse Mina. *«Ho combattuto e ucciso due draghi poderosi. Ho sconfitto gli elfi e li ho tenuti sotto il tallone dei miei stivali. Ho sconfitto i Cavalieri di Solamnia e li ho visti scappare via da me come cani bastonati. Ho fatto dei Cavalieri delle Tenebre una*

potenza da temere e da rispettare.»

«E tutto in nome di Takhisis», disse Galdar.

«Volevo che fosse in nome mio...»

Volevo che fosse in nome mio.

«Silenzio!» La voce di Mina risuonò in tutto il salone. «Fatevi da parte. Non toccatemi.»

Al suo ordine i Prediletti indietreggiarono.

«Il vostro signore è Chemosh», proseguì Mina, e rivolse lo sguardo carico di sensi di colpa verso il dio, che si trovava sul lato opposto del salone. «È lui che vi ha conferito il dono della vita eterna. Io sono soltanto il veicolo del suo dono. Non dimenticatelo mai.»

Nessuno dei Prediletti disse una parola. Si fecero da parte, lasciandola passare.

Krell sbuffò. «Crede di essere tanto in gamba. Che comandi lei questa vostra brutta copia di esercito, mio signore.»

Il cavaliere della morte non aveva idea di quanto fosse andato vicino all'essere spezzato in due e scaraventato nell'oblio. Chemosh però trattenne la propria furia.

Mina superò rapidamente la folla di Prediletti. Attraversò il salone, affrettando il passo. Raggiungendo Chemosh, cadde in ginocchio davanti a lui.

«Mio signore, vi prego di non essere in collera con me! Loro non sanno ciò che dicono...»

«Non sono in collera, Mina». Chemosh le prese le mani e la fece alzare in piedi. «In verità, sono io che dovrei chiederti perdono, amore mio.»

Le baciò le mani e poi le baciò le labbra. «Sono di cattivo umore in questi giorni. Ho sfogato su di te la mia frustrazione e la mia collera. Mi dispiace.»

Gli occhi d'ambra di Mina brillarono di piacere e, notò lui, di sollievo.

«Mio signore, vi amo tanto», disse Mina a bassa voce. «Credete a questo se non volete credere ad altro.»

«Ci credo», la rassicurò lui, accarezzandole i capelli di colore castano dorato. «Adesso vai nella nostra camera e fatti bella per me. Ti raggiungerò fra breve.»

«Venite presto da me, mio signore», disse Mina e, dopo un bacio insistente, si allontanò da lui.

Chemosh guardò infastidito i Prediletti, i quali, adesso che Mina non c'era più, avevano ripreso a vagare qua e là. Accigliandosi, rivolse a Krell un gesto perentorio.

Il cavaliere della morte sentì l'odore del sangue e si avvicinò con prontezza. «Quali sono i vostri ordini, mio signore?»

«Mina sta architettando qualcosa, e io devo sapere che cosa. Tu la

sorveglierai, Krell», disse Chemosh. «Giorno e notte. Voglio conoscere ogni suo movimento. Voglio udire ogni sua parola.»

«Avrete queste informazioni, mio signore.»

«Lei non deve sospettare di essere spiata», avvertì Chemosh. «Tu non puoi andare in giro a incespicare qua e là, cigolando e sferragliando come un golem a vapore creato da qualche gnomo impazzito. Pensi di farcela, Krell?»

«Sì, mio signore», lo rassicurò Ausric Krell.

Chemosh vide ardere in quelle orbite vuote il bagliore feroce dell'odio, e i suoi dubbi si dissiparono. Krell non aveva dimenticato che Mina aveva prevalso su di lui nella sua stessa torre, l'aveva colto di sorpresa, l'aveva quasi annientato. Né avrebbe dimenticato che i Prediletti avevano obbedito timidamente ai comandi di lei, mentre si erano fatti beffe dei suoi.

«Potete fidarvi di me, mio signore.»

«Bene», disse Chemosh.

Mina sedeva davanti allo specchio nella sua camera da letto e si spazzolava i lunghi capelli di colore castano dorato. Indossava una camicia da notte di seta finissima che le aveva regalato il suo signore. Il cuore di Mina batteva rapido in previsione delle carezze di lui e per la consapevolezza gioiosa che Chemosh l'amava ancora.

Voleva farsi carina per lui, e fu allora che vide un filo di perle nere steso sul comodino. Pensando al suo signore, Mina prese in mano le perle. Udì invece la voce di Zeboim e trovò la dea in piedi alle sue spalle.

«Quella collana è incantata», disse la dea del mare. «Ti porterà ciò che desidera il tuo cuore.»

Mina era turbata. «Maestà, grazie, ma io ho tutto ciò che desidero. Non c'è niente che io voglia...»

Si interruppe a metà frase. Si era appena ricordata che desiderava qualcosa. Che desiderava moltissimo.

«Le perle ti condurranno a una grotta. Dentro vi troverai ciò che brami. Non c'è bisogno di ringraziare, bambina», disse la dea del mare. «Io mi delizio nel rendere felici i mortali.»

Zeboim armeggiò con le perle, le dispose nel modo più consono sul collo snello di Mina.

«Ricorda chi ha fatto questo per te, bambina», le disse Zeboim mentre scompariva, lasciandosi dietro un odore persistente di tonificante aria di mare.

Chemosh entrò nella stanza e trovò Mina intenta a spazzolarsi i capelli.

«Che...» La fissò. «Dove hai preso quella collana?»

«Me l'ha regalata Zeboim, mio signore», disse Mina. Mantenne lo sguardo sul proprio riflesso mentre continuava a spazzolarsi i capelli. «Non avevo mai visto prima d'ora delle perle nere. Brillano con una radiosità graziosa e strana, vero? Come un arcobaleno scuro. A me sembrano bellissime.»

«A me sembra che assomiglino a cacche di coniglio su uno spago», disse freddamente Chemosh. «Toglitele.»

«Credo che siate geloso, mio signore», disse Mina.

«Ho detto toglitele», ordinò Chemosh.

Mina sospirò, sollevando riluttante le mani verso il fermaglio. Vi armeggiò sopra, incapace di aprirlo. «Mio signore, se poteste aiutarmi...»

Chemosh era pronto a strapparle le perle dal collo... Poi si bloccò.

Da quando in qua la Strega del Mare offre doni ai mortali? si domandò. Da quando in qua quella vacca egoista fa regali a qualcuno, se è per questo? Perché mai Zeboim dovrebbe offrire delle perle a Mina? Qui c'è sotto qualcosa. Complottano contro di me. Faccio male a obiettare. Devo sembrare stupido come loro evidentemente pensano che io sia.

Chemosh sollevò i capelli rigogliosi di Mina e li scostò di lato. Con la punta delle dita sfiorò le perle.

«C'è magia qui», disse con tono accusatorio. «Magia divina.»

Il riflesso di Mina guardò verso di lui. Gli occhi d'ambra tremolavano di lacrime non versate. «Le perle sono effettivamente incantate, mio signore. Zeboim mi ha detto che mi avrebbero portato ciò che desidera il mio cuore.»

Mina gli prese la mano, vi premette sopra le labbra. «Lo so che ho perso la vostra considerazione. Farei qualunque cosa per innalzarmi di nuovo nella vostra stima. Qualunque cosa per recuperare quella felicità che condividevamo. Siete voi ciò che desidera il mio cuore, mio signore. Le perle sono fatte per compiacervi, per riportarvi da me!»

Era così amorevole, così contrita! Chemosh quasi riuscì a credere che lei dicesse la verità.

Quasi.

«Tieni quelle perle», disse magnanimo Chemosh. Le prese la spazzola e la mise da parte. La strinse nell'abbraccio. «La collana è bellissima, ma non tanto bella quanto te, mia cara.»

La baciò, e lei cedette al contatto con lui, e Chemosh si abbandonò al piacere.

Poteva permettersi di divertirsi con lei.

Ausric Krell osservava nell'ombra.

2

Mina dormì a sprazzi, entrando e uscendo dai sogni. Si svegliò e si trovò sola nel letto. Chemosh se n'era andato in un certo momento della notte; lei non sapeva bene quando.

Incapace di riprendere sonno, Mina osservò l'ombra pallida e grigia del mattino penetrare furtivamente dalla finestra e pensò a Zeboim e al dono della dea. Ciò che desiderava il suo cuore.

Non aveva mentito al suo dio. Chemosh era davvero ciò che desiderava il suo cuore, ma c'era qualcos'altro che lei desiderava altrettanto intensamente quanto l'amore di lui. Qualcosa di cui aveva bisogno, forse più che dell'amore di lui.

Gettò via le coperte e si alzò dal letto. Si tolse la camicia da notte di seta e indossò un abito dritto e sciolto di lino, molto semplice, che aveva trovato negli appartamenti abbandonati della servitù, e si mise un paio di scarpe morbide di cuoio. Sperava di sgattaiolare fuori del castello senza attirare l'attenzione di Chemosh. Se si fosse imbattuta in lui, aveva la scusa pronta. Non le piaceva mentire al suo signore, però, e sperava di riuscire a evitarlo e di evitare anche i Prediletti che, se l'avessero vista, avrebbero ripreso le loro suppliche e i loro gemiti chiassosi.

Si avvolse in uno scialle spesso e caldo e se lo tirò sopra la testa. Uscendo dalla camera da letto, Mina attraversò a passi felpati i corridoi ancora bui.

Rifletté sulle proprie menzogne al suo signore. Aveva detto la verità a Chemosh quando gli aveva detto che l'amava e che avrebbe fatto qualunque cosa per riguadagnare il suo favore. Lo amava davvero, più della propria vita. Perché mentirgli su questo? Perché non dirgli la verità?

Perché un dio non avrebbe capito.

Mina non era sicura di capire del tutto neanche lei. Goldmoon le aveva detto ripetutamente che non aveva importanza chi fossero stati i suoi genitori. Il passato era passato. Era importante il qui e ora della sua vita. Se suo padre fosse stato un pescivendolo e sua madre la moglie di un pescivendolo, avrebbe fatto qualche differenza?

«Ma se», aveva argomentato la piccola Mina, «mio padre era un re e mia madre una regina? E se io una principessa? Non farebbe qualche differenza?».

Goldmoon aveva sorriso e le aveva detto: «Io ero una principessa, Mina, e pensavo proprio che facesse qualche differenza. Ho scoperto, quando ho aperto il mio cuore a Mishakal, che simili titoli sono privi di senso. Ciò che importa veramente è quello che siamo agli occhi degli dèi. O meglio, ciò che siamo nel nostro cuore», aveva soggiunto

Goldmoon con un sospiro, poiché allora gli dèi se n'erano andati da tempo.

Mina aveva cercato di capire e aveva provato a togliersi dalla testa ogni pensiero sui propri genitori, e per un certo tempo ci era riuscita. Naturalmente aveva domandato all'Unico Dio, ma Takhisis aveva dato a Mina più o meno la stessa risposta di Goldmoon, solo non così gentilmente. L'Unico Dio aveva considerato quel desiderio di Mina una debolezza, un cancro che l'avrebbe divorata se non fosse stato rapidamente e brutalmente asportato.

Forse era il ricordo terribile della punizione di Takhisis a rendere Mina riluttante a parlarne con Chemosh. Lui era un dio. Non poteva proprio capire. Il segreto di Mina era ben piccolo. Era innocuo. Mina gli avrebbe raccontato tutto quando avesse saputo la verità. Allora, insieme, avrebbero potuto ridere del fatto che lei fosse figlia di un pescivendolo.

Badando a scegliere scale nascoste e passaggi in rovina, Mina arrivò in quella che un tempo era stata la cucina e da lì passò a una dispensa, dove gli antichi proprietari del castello conservavano barili di birra, botti di vino, ceste di mele e patate, carne affumicata, sacchi di cipolle. Persistevano ancora i fantasmi di buoni odori, ma nel palazzo del Signore della Morte svolazzavano tanti fantasmi che Mina vi prestò scarsa attenzione. Aveva fame, ma non di cibo.

Mina non aveva idea di dove fosse Chemosh. Forse stava reclutando discepoli o giudicando anime o giocando a khas con Krell, oppure faceva tutte e tre le cose contemporaneamente. Lei avrebbe scommesso di sapere dove lui non era: in quel magazzino. L'improvvisa comparsa di Chemosh, pertanto, quando il dio le si piazzò davanti, fu per lei una sorpresa considerevole.

Si aspettava recriminazioni, accuse, invettive. Lui la guardò con moderato interesse, come si fossero incontrati a colazione, e le domandò: «Ti sei alzata presto, mia cara. Esci?».

«Pensavo di andare a fare una nuotata in mare, mio signore», rispose fiaccamente Mina, offrendo la scusa che aveva preparato.

Non poteva sapere, naturalmente, che questa era l'unica scusa che Chemosh avrebbe trovato particolarmente sospetta.

«Non fa un po' freddo per un bagno in mare?» domandò lui sarcasticamente, con uno strano sorriso sulle labbra.

«Anche se l'aria è fredda, l'acqua è calda e sembrerà ancora più calda», balbettò Mina, con le guance in fiamme.

«Indossi ancora le perle, vedo. Non stanno granché bene con un abito così semplice. Non hai paura di perderle?»

«Il fermaglio è duro, mio signore», rispose Mina. Involontariamente portò la mano alla collana. «Non credo...»

«Perché sei in questo magazzino?» domandò lui, guardandosi

attorno.

«Questa parte è più vicina alla riva, mio signore», ribatté Mina. Aveva superato il brutto colpo e adesso incominciava a sentirsi irritata. «Mio signore, sono vostra prigioniera, visto che sentite il bisogno di interrogarmi su dove vado e vengo?»

«Ti ho perduta una volta, Mina», disse tranquillamente Chemosh. «Non voglio perderti di nuovo.»

Mina all'improvviso si sentì sopraffatta dal senso di colpa. «Io sono vostra, mio signore, per sempre, finché...»

«Finché non morirai. Perché tu un giorno morirai, Mina.»

«È vero, mio signore», rispose lei. Lo guardava imbarazzata, domandandosi se non fosse una minaccia.

Lui era opaco, insondabile.

«Fai una bella nuotata, mia cara», disse Chemosh, baciandola sulla guancia.

Mina rimase lì per lunghi istanti dopo che lui se ne fu andato, e con la mano stringeva le perle. Il cuore le veniva meno. La coscienza la rimproverava. Fu sul punto di tornarsene di corsa nella propria camera.

A fare che? A passare le ore camminando su e giù, come aveva fatto nella Torre dell'Alta Magia? A fare la pedina prima di un dio, poi di un altro, poi di un altro, e di un altro ancora. Takhisis, Chemosh, Zeboim, Nuitari... «Che cosa vogliono da me?» domandò Mina, frustrata.

Era sola nel magazzino freddo e vuoto e fissava il buio senza vedere niente. «Non capisco! Io do e do tanto a loro, e loro non mi danno niente in cambio. Oh, loro dicono di sì. Chemosh afferma di avermi dato il potere sui Prediletti, eppure quando vede che io esercito potere su di loro è chiaramente geloso. Zeboim mi regala perle che mi promettono ciò che desidera il mio cuore e queste non mi portano altro che guai. Io non posso compiacere questi dèi. Nessuno di loro! Devo fare qualcosa per me. Per Mina. Devo sapere chi sono io.»

Risoluta, proseguì per la sua strada.

Chemosh le aveva fornito il segreto dei portali magici che consentivano di entrare e uscire dal castello. Mina temeva che lui potesse avere annullato la magia, e provò sollievo quando il portale funzionò e lei poté uscire. Il magazzino si apriva su un cortile pieno di fabbricati annessi fatiscenti. Al di là di questo, un portone nelle mura si apriva su un sentiero che conduceva alla riva. Il portone peraltro non c'era più. Non restavano che listelli di ferro arrugginiti e assi annerite.

Una volta fuori delle mura del castello, Mina si fermò per guardarsi attorno. Non aveva alcuna idea chiara su dove andare a

cercare questa grotta. Zeboim le aveva detto soltanto che le perle l'avrebbero guidata. Mina toccò le perle, pensando che avrebbe percepito qualche sensazione o che le balzasse alla mente un'immagine.

Il sole del primo mattino brillava sull'acqua. Il castello era costruito su un promontorio roccioso. Qui, dove si trovava Mina, il litorale si incuneava all'indietro rispetto al promontorio formando un'insenatura che era stata scavata nella roccia ed era contornata da una spiaggia sabbiosa a forma di mezzaluna estesa per circa ottocento metri e terminante su un frangiflutti di pietra che si protendeva nell'acqua. Il frangiflutti su un lato e i dirupi sull'altro fermavano la forza delle onde, cosicché quando giungevano a riva sulla spiaggia rotolavano timidamente sulla sabbia, depositando spuma e alghe.

La sabbia era umida, così come le pareti di roccia retrostanti. Mina (figlia del mare) si rese conto che con l'alta marea la spiaggia si sarebbe trovata sott'acqua. Solo con la bassa marea qualcuno poteva camminare o giocare sulla riva.

Mina passò in rassegna la parete del dirupo e non vide alcuna grotta. Provò un deprimente senso di delusione. Passò le dita sulle perle, l'una dopo l'altra.

Al tatto parevano irregolari... come perle.

Un movimento nel mare al largo attirò il suo sguardo. Una nave solcava il mare: una nave dei minotauri, a giudicare dalle vele dai colori vistosi. Mina guardò con curiosità, pensando che viaggiasse nella sua direzione, poi si rese conto che si stava allontanando rapidamente da lei. Guardò la nave finché non ebbe superato la linea dell'orizzonte e scomparve alla vista.

Mina sospirò e si guardò attorno di nuovo domandandosi che fare. Decise di andare a farsi una nuotata.

Escogitata questa storia, avrebbe fatto meglio ad attenervisi. Chemosh poteva osservarla. Con quel pensiero in mente, diede un'occhiata indietro verso i bastioni del castello. Lui non c'era, oppure se c'era stava attento a non farsi vedere.

Imboccò il sentiero che conduceva giù alla spiaggia. Nel momento in cui vi mise piede, Mina seppe esattamente dove andare. Anche se non aveva mai messo piede su quel sentiero, le pareva di conoscerlo bene come se l'avesse percorso ogni giorno da un anno a questa parte.

Sussurrando delle scuse a Zeboim per avere dubitato di lei, Mina si affrettò a raggiungere la spiaggia. Non sapeva dove stesse andando, eppure sapeva dove si trovasse e sapeva che ogni passo la portava più vicino. Quella sensazione era particolarmente sconcertante.

Mina proseguì, correndo sulla sabbia umida che sentiva salda sotto i piedi. Scrutò le onde, cercando di stabilire se la marea si stesse alzando o abbassando. A giudicare dall'umidità delle rocce, la marea

stava crescendo. Con l'alta marea, il livello dell'acqua le sarebbe arrivato almeno fino alle spalle, forse più in su, a seconda del ciclo delle lune.

Mina raggiunse il frangiflutti di pietra ancora senza vedere traccia di una grotta. Si arrampicò su macigni di granito dai margini frastagliati, maledicendo il fatto che le sue scarpe morbide di cuoio non fossero fatte per arrampicarsi sulle rocce.

Sull'altro lato del frangiflutti il litorale si incurvava decisamente. Mina, guardandosi dietro le spalle, non vedeva il castello, e chiunque percorresse le mura del castello non poteva vedere lei.

Oltre il frangiflutti di pietra si estendevano dune di sabbia. In cima il terreno si appiattiva. Probabilmente c'era una strada lassù, una strada che conduceva al castello. Mina avanzò di un passo, diretta verso le dune, e capì subito che quella era la strada sbagliata. Si era persa, non aveva idea di dove si trovasse né di dove stesse andando.

Mina cambiò direzione, ritornando verso i dirupi, e le ritornò la sensazione di trovarsi in un luogo familiare. Proseguì, lasciandosi alle spalle le dune di sabbia e arrampicandosi sul terreno disseminato di pietre, fermandosi ogni tanto per guardare i dirupi, cercando di individuare un'apertura.

Non vedeva niente ma adesso confidava di puntare nella direzione giusta, e proseguì. Era ulteriormente convinta dalle tracce sul terreno indicanti che di recente qualcun altro era venuto da questa parte prima di lei. In un tratto sabbioso vide l'impronta di uno stivale: uno stivale estremamente grande.

Mina incominciò a pensare che avrebbe dovuto portare con sé un'arma. Continuò a camminare, muovendosi con maggiore cautela e tenendo aperti gli occhi e gli orecchi.

La grotta si rivelò tanto ben nascosta che lei la oltrepassò senza saperlo. Solo quando il passo successivo le diede la sensazione deprimente di essersi persa Mina si rese conto di non avere visto il segnale. Si girò e fissò la parete del dirupo, e ancora non riusciva a trovarla.

Finalmente si avventurò attorno a un grosso mucchio di pietre e lì vi era l'ingresso della grotta, mezzo sepolto da una frana. In precedenza la grotta doveva essere stata interamente sepolta, si rese conto Mina, avventurandosi nelle sue vicinanze. Vedeva che i detriti erano stati rimossi, accumulati sui due lati. Quel lavoro era stato fatto di recente, a giudicare dall'apparenza. Il terreno sotto la frana era ancora umido.

Mina si fermò all'esterno della grotta. Adesso che l'aveva raggiunta, esitava a entrarvi. Era il luogo ideale per un'imboscata, non visibile dalle mura del castello. Nessuno avrebbe potuto vederla né udirla se avesse avuto bisogno di aiuto. Si rammentò della grande

impronta di stivale. Era tre volte le dimensioni del suo piede.

Portando la mano alle perle, Mina ne percepì il calore rassicurante. Era arrivata fin qui, rischiando l'ira del suo signore. Ora non poteva tornare indietro.

L'ingresso era abbastanza grande da consentire l'accesso a due uomini dalle spalle larghe, ma la volta era bassa. Mina doveva chinare la testa e le spalle per incunearsi all'interno. Si stava chinando quando, da qualche parte lì dentro, udì l'abbaiare di un cane.

A Mina per l'emozione si accelerò il battito cardiaco. La paura scomparve. Il monaco era stato nell'occhio della sua mente fin dal loro incontro. Il suo volto era chiaro; Mina avrebbe potuto dipingerne il ritratto. Vedeva il viso di lui: scolpito, smunto. Gli occhi: grandi e calmi come l'acqua scura. La veste arancione: il colore sacro a Majere, decorata con l'emblema della rosa del dio, che gli pendeva dalle spalle magre e muscolose; la veste era allacciata attorno alla vita sottile. Ogni suo movimento, ogni sua parola: controllati e disciplinati.

E il cane, bianco e nero, che guardava al monaco come a un padrone.

«Grazie, maestà», disse sottovoce Mina e sollevò le perle alle labbra e le baciò.

Quindi entrò nella grotta.

Ausric Krell, muovendosi silenzioso e furtivo, seguiva Mina a distanza con discrezione. Sorprendentemente Krell sapeva muoversi silenzioso e furtivo, quando voleva. Al cavaliere della morte non piaceva procedere a passi felpati come qualche viscido ladro dei bassifondi. Krell si divertiva ad avanzare sferragliando nella sua armatura. L'acciaio cigolante significava morte, infondeva terrore in coloro che lo udivano arrivare. Ma se necessario sapeva camminare cauto. Al pari della sua vita, la sua armatura era del materiale della magia maledetta, e anche se lui era legato per sempre alla sua armatura poteva farla risuonare e sferragliare oppure no, a suo piacimento.

Krell avrebbe sacrificato ben di più per poter scaraventare Mina giù da quell'alto trespolo su cui si trovava e da cui lo scherniva.

Mina non aveva mai tenuto segreto il fatto che lo disprezzava per avere tradito Lord Ariakan. Non solo, lei aveva prevalso su di lui in combattimento e l'aveva umiliato davanti al Signore della Morte. I Prediletti non avevano alcun rispetto per Krell, neanche quando lui li faceva a pezzi, ma bastava che Mina agitasse il mignolo e loro le facevano le feste e gridavano il suo nome.

Krell avrebbe potuto ucciderla subito, ma sapeva che non se la sarebbe mai cavata. Chemosh l'avrà anche guardata con occhio torvo imprecando contro di lei, ma continuava a saltare nel suo letto ogni

notte. E poi c'era Zeboim, arcinemica di Krell, che la colmava di doni. Zeboim si sarebbe potuta risentire se Krell avesse assassinato la sua pupilla, e pertanto il cavaliere della morte doveva trattenersi, agire subdolamente. Un compito difficile, ma l'odio può smuovere le montagne.

Adesso tutto ciò che doveva fare Krell era cogliere Mina in un atto di tradimento. Sapeva per triste esperienza che cosa avveniva quando si faceva arrabbiare un dio, e Krell si divertiva, mentre la seguiva, a immaginarsi in dettagli vividi il tormento che Mina avrebbe subito. È sorprendente quanto a lungo si possa vivere dopo essere stati sbudellati.

Quando vide Mina entrare nella grotta, Krell saltò alla conclusione che lei avrebbe incontrato un amante. Avvicinandosi di soppiatto, Krell provò una soddisfazione immensa nell'udire la voce profonda di un uomo. Rimase piuttosto sconcertato nell'udire anche quella che sembrava in modo sospetto la voce acuta di un kender, ma Krell era di larghe vedute. *Quello che più ti aggrada* era sempre stato il suo motto.

Strofinandosi con gioia le mani guantate, si spostò guardingo verso l'ingresso, sperando di udire più chiaramente. Scoprì, con delusione, che i suoni provenienti dalla grotta erano attutiti e indistinti. Krell non se ne preoccupò. Non importava che cosa avvenisse veramente lì dentro. Poteva sempre inventarsi qualcosa. Il geloso Chemosh sarebbe stato lesto a credere il peggio. Krell si acquattò fuori della grotta e attese che Mina ne riemergesse.

3

A bordo della nave dei minotauri Rhys perse ogni senso del tempo. Il viaggio attraverso le onde sferzanti della notte, sballottato dalle tempeste della magia, pareva infinito. Il vento gemeva tra il sartiame, le vele erano gonfie. La nave sbandava precariamente. Il capitano ruggiva, e l'equipaggio acclamava e urlava al vento la propria sfida.

Quanto a Rhys, trascorse la notte buia in preghiera. Rhys aveva abbandonato il suo dio, ma il suo dio si era rifiutato di abbandonare lui. Rhys si inginocchiò sul ponte, con la testa china per la vergogna e la contrizione, le guance bagnate di lacrime, mentre chiedeva umilmente perdono al dio. Anche se la notte e quel viaggio spettrale erano terribili, lui era in pace.

Spuntò l'alba. La nave uscì dal mare della magia e si depositò sull'acqua calma. Il minotauro capitano trascinò fuori dalle casse il kender tremante e il cane accasciato e li consegnò all'equipaggio. Guardò giù verso Rhys, che era ancora inginocchiato sul ponte.

«Stavi pregando, presumo», disse il capitano facendo con la testa un cenno di approvazione. «Ebbene, fratello, le tue preghiere hanno trovato risposta. Hai superato la notte incolume.»

«Davvero, signore», disse Rhys con tranquillità, e si alzò in piedi.

I minotauri li spinsero ruvidamente nella scialuppa, quindi vogarono per condurli a un approdo sconosciuto. Rhys guardò giù l'acqua del mare che aveva il colore del sangue. Guardò il sole che sorgeva dal mare, e di colpo capì. Durante quella notte tumultuosa, la loro nave aveva viaggiato nel tempo e nello spazio. Adesso si trovavano sull'altro lato del continente.

Rhys vide la silhouette di un castello-fortezza sullo sfondo delle stelle che svanivano, ma fu tutto ciò che vide prima che i minotauri lo sollevassero dalla barca e lo trascinassero oltre una spiaggia umida e sopra dune sabbiose fino al fianco di un dirupo.

Arrivando sul punto di una frana, i minotauri lasciarono cadere a terra Rhys e il kender e il cane e presero a sollevare macigni giganteschi e a gettarli di lato. Rhys non capiva la loro lingua, ma udì le parole «grotta» e «Zeboim» ed ebbe l'impressione, per via del loro atteggiamento silenzioso e riverente, che dietro la frana vi fosse qualche sorta di tempio della dea del mare.

Finalmente i minotauri sgomberarono la frana ed entrarono nella grotta, lasciando fuori Rhys con una guardia. Lui udì colpi e martellamenti e il tintinnare del ferro. I minotauri ritornarono e raccolsero Rhys trascinandolo dentro, assieme ad Atta e a Nightshade.

Da anelli di ferro di recente conficcati nelle pareti di pietra

pendevano catene. Lavorando alla luce fioca che riusciva a insinuarsi all'interno, i minotauri incatenarono Rhys e Nightshade agli anelli di ferro, gettarono giù un sacchetto di viveri e un secchio d'acqua, quindi si allontanarono senza una parola, rifiutandosi di rispondere a qualunque domanda di Rhys.

Le catene erano assicurate con pesanti ceppi alle caviglie e ai polsi ed erano abbastanza lunghe da consentire a Rhys e a Nightshade un limitato movimento. Ciascuno di loro poteva distendersi sul fondo roccioso oppure alzarsi in piedi e camminare per circa cinque passi.

Traumatizzata dagli eventi a bordo della nave, Atta era troppo scossa per stare in piedi. Rotolò su un fianco e rimase stesa ansimando sul fondo della caverna. Rhys, esausto, prese fra le braccia la cagna terrorizzata e fece del proprio meglio per cercare di calmarla. Nightshade aveva gli abiti inzuppati, e la grotta era fredda. Il kender si sedette rannicchiato e abbattuto e cercò di scaldarsi dandosi manate sulle braccia.

«Quei minotauri non erano fantasmi, Rhys», disse Nightshade. «Inizialmente pensavo di sì, ma non lo erano. Erano assolutamente veri. Fin troppo veri, se vuoi saperlo.» Si strofinò la spalla nel punto in cui uno dei minotauri l'aveva pizzicato. «Avrò lividi dappertutto per un mese.»

Non vi fu risposta, e Nightshade vide che Rhys si era addormentato seduto, con la schiena contro la parete di roccia.

«Immagino che non vi sia altro da fare che dormire», si disse Nightshade. Chiuse gli occhi e sperò che al risveglio tutto questo si rivelasse un sogno e lui si trovasse nella Taverna dell'Ultima Dimora nella giornata degli gnocchi di pollo...

Rhys si svegliò all'improvviso, scosso dal sonno da un vivido raggio di luce solare che gli cadeva sul viso. La luce illuminava la grotta, e Rhys vide, all'altra estremità, a pochi passi da lui, un altare scolpito nella pietra. L'altare era ricoperto di polvere e apparentemente era stato abbandonato da tempo. Le pareti della caverna erano decorate da affreschi. Erano tanto sbiaditi che lui non riusciva a distinguere ciò che erano stati. Una grande conchiglia ornava l'altare.

Nightshade era steso a terra accanto a lui. Atta gli stava rannicchiata attorno alle gambe. E vi era il suo bastone appoggiato alla parete a qualche distanza. Su ordine del loro capitano, i minotauri avevano portato lì il bastone avvolto in un grosso pezzo di cuoio. L'avevano lasciato lì per lui, ma fuori portata.

La grotta in cui erano imprigionati era di forma circolare, con un diametro di circa venti passi in ogni direzione. La volta era abbastanza alta da avere consentito ai minotauri di stare in piedi senza chinarsi,

anche se Rhys rammentava che quei bestioni avevano avuto notevoli difficoltà nello spingersi all'interno e giù per lo stretto corridoio che si apriva in questa cavità.

Dal pozzo affluiva nella grotta aria fresca. Rhys non rammentava di avere visto altri passaggi, ma era il primo ad ammettere che era stato troppo sfinito ed esausto per prestare molta attenzione.

Atta si svegliò rinvigorita dal sonnellino. Balzando in piedi, guardò Rhys con grande aspettativa, scodinzolando, pronta a sentirsi dire da lui che sarebbero usciti da questo posto e si sarebbero diretti verso la strada. Rhys si alzò in piedi rigidamente, facendo tintinnare le catene. Quel rumore spaventò Atta, che indietreggiò con un balzo, mentre le catene si trascinavano sul fondo roccioso. Poi, guardinga, Atta avanzò lentamente per annusare le catene e osservò con meraviglia perplessa Rhys, che faceva smorfie per la rigidità alla schiena e al collo, attraversare zoppicando la grotta fino al secchio dell'acqua.

I minotauri avevano lasciato una coppa di stagno da immergere per bere. Rhys diede dell'acqua ad Atta e bevve a sua volta. L'acqua aveva un sapore cattivo ma gli spense la sete. Rhys diede un'occhiata al sacchetto dei viveri, ma l'odore era stantio e lui si risolse di non avere poi tanta fame. Ritornò zoppicando al suo posto contro la parete e si mise a sedere.

Atta si mise sopra di lui a fissarlo. Gli diede un colpetto col naso.

«Mi dispiace, ragazza», disse Rhys, allungando la mano per accarezzarle gli orecchi. Le mostrò i polsi stretti nei ceppi, anche se sapeva che la cagna non poteva capire. «Temo...»

Nightshade si svegliò con un guaito terrorizzato. Si tirò su dritto a sedere, guardandosi attorno freneticamente. «Stiamo affondando!» gridò. «Annegheremo tutti!»

«Nightshade», disse fermamente Rhys. «Sei al sicuro. Non siamo più sulla nave.»

Ci volle un po' perché questa informazione arrivasse a Nightshade. Il kender guardò perplesso qua e là nella grotta, quindi si osservò le mani. Sentì il peso dei ceppi e udì lo sferragliare delle catene, ed emise un sospiro di contentezza.

«Fiuuu! Prigione! Che sollievo!»

Rhys non poté fare a meno di sorridere. «Perché la prigione è un sollievo?»

«È sicura ed è sulla terraferma», disse Nightshade, dando al fondo roccioso una pacca di gratitudine. «Dove siamo?»

Rhys osservò un attimo di pausa, domandandosi come mettere la cosa, poi si convinse che il modo migliore fosse essere sincero. «Penso che ci troviamo sulla costa del Mare di Sangue.»

Nightshade lo guardò a bocca aperta. «Il Mare di Sangue.»

«Penso di sì», disse Rhys. «Non posso esserne sicuro, naturalmente.»

«*Quel* Mare di Sangue», ripeté il kender. «Quello *dall'altra parte* del continente?» Sottolineò con forza le parole.

«Ci sono due Mari di Sangue?» domandò Rhys.

«Potrebbero esserci», rispose Nightshade. «Non si sa mai. Acqua rossa, colore del sangue, e...»

«...il sole che sorge dal mare», concluse Rhys. «E tutto questo mi induce a credere che siamo sulla costa orientale di Ansalon.»

«Be', che io sia uno sporco cane giallo», disse sottovoce Nightshade. «Senza offesa», soggiunse, dando una pacca ad Atta. Trascorse qualche momento a convincersi di questo e poi, annusando l'aria, vide il sacco e si illuminò. «Per lo meno non ci lasciano morire di fame. Vediamo che cosa c'è per colazione.»

Si alzò e rapidamente e involontariamente tornò a sedersi. «Pesanti!» brontolò, intendendo i ceppi.

Riprovò, alzandosi in piedi con cautela e poi facendo scivolare in avanti i piedi e strattonando le braccia per trascinarsi dietro le catene di ferro. Riuscì a raggiungere il sacco, ma lo sforzo gli costò molto, e dovette fermarsi a riposare quando arrivò lì. Aprendo il sacco, sbirciò dentro.

«Carne di maiale salata.» Fece una smorfia, soggiungendo triste: «Spero che non sia il mio vicino: il maiale della cassa accanto. Io e lui e Atta avevamo fatto amicizia». Fece per infilare dentro la mano. «Comunque, la pancetta è il destino del maiale, immagino. Hai fame, Rhys?»

Prima che lui potesse rispondere, Atta si mise ad abbaiare.

«C'è qualcuno lì fuori», avvertì Rhys. «Forse dovresti tornare a sederti.»

«Ma ci hanno lasciato dei viveri da mangiare», ribatté Nightshade. «Potrebbero offendersi se non mangiamo.»

«Nightshade, per favore...»

«Oh, va bene.» Il kender tornò strascicando i piedi al suo posto accanto alla parete e si accovacciò.

«Atta, buona!» ordinò Rhys. «Da me!»

La cagna rinunciò ad abbaiare e tornò a stendersi accanto a lui. Rimase vigile, con gli orecchi ritti e il corpo teso per saltare.

Mina entrò nella grotta.

Rhys non sapeva che cosa si aspettasse: Zeboim, il capitano dei minotauri, uno dei Prediletti. Tutto tranne lei. La guardò con stupore.

Mina a sua volta guardò lui. La luce dentro la piccola cavità si era fatta sempre più vivida con l'alzarsi del sole, ma comunque ci volle un po' perché gli occhi di Mina si adattassero all'interno ombroso della grotta.

Dopo qualche istante Mina avanzò e rimase a guardare giù verso Rhys. Gli occhi d'ambra lo osservarono attentamente, e Mina si accigliò.

«Sei diverso», gli disse con tono accusatorio.

Rhys scrollò il capo. Aveva il cervello intorpidito per lo sfinimento, i suoi processi mentali incespicavano come il kender incatenato.

«Temo di non capire che cosa vogliate dire, signora...»

«Invece sì!» Mina era in collera. «La tua veste è diversa! Tu indossavi una veste arancione decorata con rose quando ti ho visto in quella taverna, e adesso la tua veste è di un verde sporco. Anche i tuoi occhi sono diversi.»

«I miei occhi sono i miei occhi, signora», disse Rhys, sconcertato. Si domandò dove lei avesse raccattato quell'immagine di lui come era stato, non come era. «Non riesco molto bene a cambiarli. E la mia veste è la veste che indossavo quando ci siamo incontrati...»

«Non mentirmi!» Mina gli diede uno schiaffo in faccia.

«Atta, no!» Rhys trattenne la cagna furiosa per la collottola e la trascinò via fisicamente dall'attacco.

«Fai qualcosa con quel bastardo», disse freddamente Mina, «altrimenti gli rompo l'osso del collo».

A Rhys pizzicava la guancia. Lo zigomo gli doleva. Tenne stretta la cagna adirata. «Atta, vai da Nightshade.»

Atta lo guardò per accertarsi che dicesse sul serio e poi, con la testa china e la coda abbassata, andò a stendersi accanto al kender.

«Vi sto dicendo la verità, signora», disse tranquillamente Rhys. «Io non mento.»

«Certo che menti», disse sdegnosa Mina. «Tutti mentono. Gli dèi mentono. Gli uomini mentono. Noi mentiamo a noi stessi, se non c'è nessun altro a cui mentire. L'ultima volta che ti ho visto, indossavi una veste arancione e mi hai riconosciuta. Mi hai guardata e dai tuoi occhi ho visto che sapevi tutto di me.»

«Signora», disse Rhys smarrito, «quella era la prima volta che vi vedevo nella mia vita».

«Adesso non hai quello sguardo negli occhi, ma ce l'avevi quando ci siamo incontrati l'altra volta.» Mina serrò i pugni, conficcandosi le unghie nei palmi. «Dimmi che cosa sai di me!»

«Tutto ciò che so è che avete tolto la vita a mio fratello e ne avete fatto un vostro schiavo...»

«Non un *mio* schiavo!» gridò Mina con veemenza inattesa. Si guardò attorno colpevole, come temendo che qualcuno la ascoltasse. «Non è un mio schiavo. Nessuno di loro è mio schiavo. Sono tutti seguaci del mio signore Chemosh. Smettila di piagnucolare, kender! Che hai? Frignavi così l'ultima volta che ti ho visto!»

Assalì Nightshade, che era accovacciato a terra, gli occhi colmi di lacrime che gli colavano sulle guance. Cercava di restare in silenzio. Aveva le labbra serrate, ma ogni tanto gli sfuggiva un gemito.

«Non posso farne a meno, signora.» Nightshade si passò la manica sul naso. «È una cosa tanto triste.»

«Che cosa è triste? Se non la smetti, ti do io qualcosa per cui piangere.»

«Me l'avete già dato», disse Nightshade. «Siete voi. Voi siete tanto triste.»

Mina rise. «Non essere ridicolo! Io non sono triste. Io ho tutto ciò che voglio. Ho l'amore e la fiducia del mio signore, e ho potere...»

Si zittì. La sua risata svanì, e Mina si strinse maggiormente nello scialle. Sentiva fresca l'aria nella grotta, dopo essere stata fuori al calore della luce solare. «Io non sono triste.»

«Non voglio dire che siete triste voi», balbettò Nightshade. Diede un'occhiata a Rhys, cercando il suo aiuto.

Rhys non ne aveva da offrire. Non aveva idea di che cosa stesse dicendo il kender.

«Quando vi guardo, mi sento triste.»

«E fai bene», disse minacciosamente Mina. Tornò a rivolgersi a Rhys. «Dimmi, monaco. Dimmi la risposta all'indovinello.»

«Quale indovinello, signora?» domandò stancamente Rhys.

Mina ci ripensò. «Il drago sembrava sorpreso di vedermi. Non era arrabbiato né furioso. Era sorpreso. Mi ha detto: "Chi sei? Da dove vieni?"»

Mina si inginocchiò davanti a Rhys per guardarlo dritto negli occhi. «Questo è l'indovinello. Io non so rispondere, ma tu sì. Tu lo sai chi sono io.»

Rhys fece del suo meglio per spiegare. «Signora, il drago vi ha posto l'indovinello eterno: l'indovinello che l'intera umanità si pone e a cui nessuno sa dare risposta. "Chi sono io? Da dove vengo?" Noi ci sforziamo per tutta la vita di capire...»

Lo sguardo di Mina si fece distratto. Lei lo guardava, ma non lo vedeva. Stava vedendo il drago.

«No», disse a bassa voce. «Non va bene. Non è così che l'ha detto. L'inflessione è sbagliata.»

«L'inflessione?» Rhys scrollò il capo. «Non so che cosa intendiate, signora.»

«Il drago non intendeva: "Chi sei?" Il drago intendeva: "Chi sei tu? Da dove vieni tu?"»

Gli occhi d'ambra di Mina si concentrarono di nuovo su di lui. «Hai capito la differenza?»

Rhys alzò le spalle. «Io non conosco la risposta. Dovreste parlare col drago, non con me.»

«Il drago si è infuriato. Pensava che lo prendessi in giro, e non voleva più avere niente a che fare con me. Io veramente non so che cosa intendesse, ma tu sì, e me lo dirai.»

Mina gli afferrò il mento e gli sbatté la testa contro la parete di roccia frastagliata. Il colpo gli spedì scintille di dolore feroce nel cranio. La vista gli si annebbiò, e per un momento Rhys temette di svenire. Sentì in bocca il sapore del sangue per essersi morso l'interno della guancia. La testa gli pulsava.

«Non posso dirvi ciò che non so», disse Rhys, sputando sangue.

«Non *vuoi* dirmelo, intendi.»

Mina lo guardò con occhio furioso. «Ho sentito dire che voi monaci siete addestrati a sopportare il dolore, ma questo solo quando siete vivi.»

Si chinò su di lui, mise le mani sul fondo roccioso sui due lati di Rhys. I suoi occhi d'ambra, da vicino, parevano inghiottirlo. «Uno dei Prediletti mi direbbe tutto ciò che voglio farmi dire. I Prediletti non mentono a me. Tu potresti assaporare il bacio di Mina, monaco.»

Le labbra di lei gli sfiorarono la guancia.

A Rhys si strinse lo stomaco. Il cuore gli si accartocciò. Pensò a Lleu, un mostro che ardeva di dolore e che poteva trovare sollievo soltanto nell'assassinio.

Rhys inspirò e disse, con tutta la calma che poté: «Dovrei pronunciare un giuramento a Chemosh, e questo non lo farò mai».

Mina sorrise sdegnosa. «Non fingere di essere tanto virtuoso, monaco. Tu sei vincolato da giuramento a Zeboim. Me l'ha detto lei. Se io glielo chiedo, lei venderà la tua anima a Chemosh...»

«Io sono vincolato da giuramento a Majere», disse tranquillamente Rhys.

Mina si tirò indietro a sedere sui talloni. Arricciò il labbro. «Bugiardo! Tu hai abbandonato Majere. Me l'ha detto Zeboim.»

«Grazie alla saggezza di un kender e al rifiuto del mio dio di abbandonarmi, ho imparato la lezione», disse Rhys. «Ho chiesto perdono a Majere e lui mi ha concesso la sua benedizione.»

Mina rise di nuovo e fece un gesto verso Rhys. «Eccoti qui, incatenato a una parete dentro una grotta lontano da tutto. Sei completamente alla mia mercé. È uno strano modo per un dio di dimostrare il suo amore.»

«Come dite voi, signora, io sono incatenato a una parete. Non ho dubbi che voi intendiate uccidermi, eppure sì, il mio dio mi ama. Infatti finalmente io ho la risposta al mio indovinello. Io so chi sono.»

Rhys alzò lo sguardo verso di lei. «Mi dispiace, signora, ma io non vi conosco.»

Mina lo fissò in silenzio, ribollendo. Gli occhi d'ambra ardevano.

«Ti sbagli, monaco», disse alla fine, quando riuscì a parlare. «Io

non ti ucciderò. Io ucciderò loro.» Indicò Nightshade e Atta. «Hai tutta la giornata per riflettere sul mio indovinello, monaco: una giornata in cui puoi immaginarti la loro agonia. Moriranno fra dolori lancinanti. Prima il cane e poi il kender. Ritornerò al tramonto.»

Li lasciò, uscendo dalla grotta a passi lunghi e rabbiosi.

Appostato fuori delle pareti rocciose, Krell udì Mina annunciare la propria partenza, ed ebbe appena il tempo di scomparire alla vista prima che lei riemergesse. Mina aveva il viso pallido, gli occhi d'ambra luccicanti, le labbra serrate. La sua espressione non era l'espressione di una donna innamorata. Appariva chiaramente incollerita; incollerita e respinta. Krell non si preoccupava di simili dettagli, però. Sapeva che cosa volesse sentirsi dire il suo padrone ed era pronto a dirglielo.

Adesso tutto ciò che serviva a Krell era un nome.

Aveva fatto del suo meglio per ascoltare la conversazione, ma questa gli era giunta attutita e indistinta. Aveva capito ben poco di ciò che era stato detto, ma gli venne in mente, dopo diversi istanti, che la voce dell'uomo gli suonava familiare.

Krell era sicurissimo di avere già udito in precedenza quella voce, da qualche parte. Non si ricordava dove. Ultimamente aveva udito tante voci che tutte gli crepitavano confuse dentro l'elmo vuoto. Ciò che sapeva era che il suono della voce calma di quell'uomo gli suscitava qualche sensazione molto violenta. Krell nutriva un rancore contro quella voce. Se solo fosse riuscito a ricordare quale.

Il cavaliere della morte seguì Mina finché vide che era diretta verso il castello, poi ritornò alla grotta. Aveva intenzione di entrare, per vedere quest'uomo di persona e scoprire dove e quando si fossero incontrati...

Dalla grotta schizzarono fuori una folata di vento e pioggia, spuma di mare e furia.

«Che cosa vuoi dire che sei vincolato da giuramento a Majere?» La dea strillava e ululava. «Tu sei mio! Tu ti sei dedicato a me!»

Krell conosceva quella voce come nessun'altra. Zeboim. Ed era in tempesta.

Krell non aveva idea del perché la sua castigatrice si trovasse lì dentro; e nemmeno gli importava, poiché gli era appena venuto in mente che Chemosh sarebbe stato impaziente di ricevere il suo rapporto.

«Non devo far aspettare il mio padrone», si disse Krell, e si girò e scappò via.

4

«Che cosa vuoi dire che sei vincolato da giuramento a Majere?» Zeboim urlava tempestosamente. «Tu sei mio, monaco! Tu ti sei dedicato a me!»

La dea si era materializzata nella grotta con una folata di vento e pioggia scrosciante. Il vestito verde le schiumava attorno. I lunghi capelli, agitati dal vento, sferzavano in viso Rhys, facendolo sanguinare. Gli occhi grigio-verdi della dea ardevano su di lui. Digrignando i denti, Zeboim colpì Rhys, con le unghie contratte in artigli.

«Miserabile ingrato! Dopo tutto quello che ho fatto per te! Potrei cavarti gli occhi! Al diavolo agli occhi, potrei strapparti il fegato!»

Nightshade si faceva piccolo per la paura contro la parete. Atta piagnucolava. Rhys rivolse una muta preghiera a Majere e attese.

Zeboim si drizzò, torcendosi le mani. Inspirò, quindi inspirò di nuovo. Lentamente padroneggiò la propria furia. Le riuscì perfino un sorriso a labbra serrate.

Zeboim si inginocchiò accanto a Rhys, gli fece scivolare la mano in maniera seducente su per il braccio e disse a bassa voce: «Ti darò un'altra possibilità per tornare da me, monaco. Ti salverò da Mina. Ti salverò da Chemosh. In cambio ti chiedo soltanto un piccolo favore».

«Maestà, io...»

Zeboim gli mise le dita sulla bocca. «No, no. Aspetta di sentire quello che voglio. È una cosa piccola, più piccola del piccolo. Infinitesima. Un nonnulla. Solo... dimmi la risposta.»

Rhys era perplesso.

«La risposta all'indovinello», chiarì Zeboim. «Chi è Mina? Da dove viene?»

Rhys sospirò e chiuse gli occhi. «In verità, non lo so, maestà. Come potrei? Perché è importante?»

Zeboim si alzò in piedi. Congiungendo le mani e tamburellando con le dita, prese a camminare su e giù per la caverna, col vestito verde che le ondeggiava attorno alle caviglie.

«Perché è importante? Io mi domando la stessa cosa. Perché è importante chi abbia messo al mondo questo irritante essere umano? Per me non è importante. Per qualche bizzarro motivo importa a mio fratello. Nuitari si è spinto a far visita a Sargonnas per domandargli che cosa sapesse di Mina. A quanto pare lei aveva un amico che era un minotauro o qualcosa del genere. Questo Galdar è stato trovato, ma non è stato di alcun aiuto.»

Zeboim emise un sospiro esasperato. «Il succo del discorso è: adesso tutti gli dèi si lambiccano su questo interrogativo stupido. Il

drago che vi ha dato inizio è scomparso senza lasciare traccia, come se i mari l'avessero inghiottito, il che non è successo. Per lo meno per questo posso garantire io. Rimani solo tu.»

«Maestà», disse Rhys. «Io non so...»

Zeboim interruppe i propri passi e si girò per guardarlo in faccia. «Lei sostiene di sì.»

«Lei sostiene anche che io indossavo la veste arancione di Majere quando ci siamo incontrati. Voi c'eravate, maestà. Voi sapete che indossavo la veste verde che mi avevate donato.»

Zeboim lo guardò. Gli guardò la veste. Tornò a guardare lui. Smise di vederlo. Il suo sguardo si fece assorto.

«Mi domando...» disse a bassa voce.

Strinse gli occhi, tornando a metterli a fuoco su di lui. Si accovacciò davanti a Rhys, flessuosa, aggraziata e micidiale. «Donati a me, monaco, e io ti libererò. In questo momento. Libererò perfino il kender e il bastardino. Giura fedeltà a me, e io convocherò la nave dei minotauri, che ti trasporterà dovunque tu voglia andare in questo vasto mondo.»

«Non posso giurare a voi ciò che non ho più da dare, mia signora», rispose gentilmente Rhys. «La mia fedeltà, la mia anima sono nelle mani di Majere.»

«Mina mantiene la parola», ribatté rabbiosamente Zeboim. Indicò Nightshade. «Ucciderà il tuo cane e quel disgraziato di kender. Avranno una morte lenta e dolorosa, e tutto per causa tua.»

«Majere vigila sui suoi», disse Rhys. Guardò il bastone, appoggiato alla parete.

«Lascerai morire fra i tormenti coloro che confidano in te pur di raggiungere la tua salvezza! Bell'amico sei, fratello!»

«Rhys non ci lascerà morire fra i tormenti!» gridò fermamente Nightshade. «Noi *vogliamo* morire fra i tormenti, vero, Atta? Oops», soggiunse a bassa voce. «Non mi è venuta granché bene.»

Zeboim si alzò, maestosa e fredda. «Così sia, monaco. Ti ucciderei io stessa subito, ma non priverò Mina di questo piacere. Stanne certo, io starò a guardare e assaporerò ogni goccia di sangue! Oh, e caso mai tu pensassi che quello possa servirti...»

Puntò un dito contro il bastone, che esplose con un'orribile fiammata verde. In tutta la caverna volarono schegge di legno. Una scheggia incise la carne della mano di Rhys. Lui si coprì rapidamente la ferita, in modo che Zeboim non vedesse.

La dea svanì con un tuono, una folata di vento carico di pioggia e un ghigno.

Rhys si guardò la mano, la lunga e frastagliata lacerazione causata dalla scheggia. Dalla ferita sgorgava sangue. Rhys vi premette sopra l'orlo della manica. Tutto ciò che rimaneva del bastone (la

scheggia che l'aveva tagliato) era steso sul pavimento al suo fianco. Rhys raccolse la scheggia e vi chiuse sopra la mano.

Aveva la risposta di Majere, ed era contento.

«Non essere triste, Rhys», stava dicendo allegramente Nightshade. «A me non importa di morire. E neanche ad Atta. Potrebbe essere divertente essere un fantasma: potrei scivolare attraverso i muri e andarmene in giro di notte. Io e Atta verremo a trovarti nella nostra forma spettrale. Non che io abbia visto molti fantasmi di cani, bada. Chissà perché? Forse perché le anime dei cani hanno già completato il loro viaggio e sono libere di andare a giocare per sempre nei campi erbosi. Forse rincorrono le anime dei conigli. Cioè, se i conigli hanno un'anima... non farmi parlare di conigli...»

Rhys attese pazientemente che il kender concludesse le sue divagazioni metafisiche. Quando Nightshade si stancò di parlare e fece per mettersi a giocare a sasso, tela e forbici con Atta, Rhys disse: «Tu puoi sfilarti i ceppi dalle mani, vero?».

Nightshade finse di non avere udito. «La tela avvolge il sasso. Hai perso di nuovo, Atta.»

«Nightshade...» insistette Rhys.

«Non interromperci, Rhys», disse Nightshade, interrompendolo. «Questo è un gioco assai serio.»

Rhys ci riprovò. «Nightshade, lo so...»

«No, non lo sai!» gridò Nightshade, guardando Rhys con occhio torvo. Tornando al gioco, il kender schiaffeggiò leggermente Atta sulla zampa. «Stai imbrogliando. Non puoi cambiare idea a metà! La prima volta hai detto "sasso"...»

Rhys rimase zitto.

Nightshade continuava a sbirciare verso di lui con la coda dell'occhio, dimenandosi imbarazzato. Continuò a giocare, ma dimenticò quello che aveva detto di avere (sasso, tela o forbici) e questo confuse il gioco.

All'improvviso gridò: «E va bene! I ceppi ai miei polsi potrebbero essere un po' allentati».

Si guardò i piedi e si illuminò. «Ma non potrei mai far passare i piedi attraverso i ceppi delle caviglie!»

«Potresti», disse Rhys, «se li ungessi con un po' di grasso della carne di maiale salata».

Il kender arricciò il labbro inferiore. «Mi rovinerà gli stivali.»

Rhys diede un'occhiata agli stivali. Due dita rosee dei piedi facevano capolino attraverso i buchi nelle suole.

«Quando fa buio», disse Rhys, «ti liberi e prendi Atta e te ne vai».

Nightshade scrollò il capo. «Non senza di te. Useremo il grasso per liberarti le mani...»

«I ceppi sono stretti ai miei polsi e ancora più stretti alle caviglie.

Non posso scappare. Tu e Atta sì.»

«Non farmi andar via!» supplicò Nightshade.

Rhys mise il braccio attorno alle spalle del kender. «Sei un amico buono e fedele, Nightshade, il migliore amico che io abbia mai conosciuto. La tua saggezza mi ha riportato al mio dio. Guardami.»

Nightshade scrollò il capo e fissò ostinatamente il terreno.

«Guardami», disse gentilmente Rhys.

Nightshade sollevò la testa. Le lacrime gli rigavano le guance.

«Io so sopportare il dolore», disse Rhys. «Io non ho paura della morte. Majere attende di accogliermi. Ciò che non posso sopportare è vedere soffrire voi due. La mia morte sarà tanto più facile se io so che tu e Atta siete in salvo. Farai quest'ultimo sacrificio per me, Nightshade?»

Nightshade dovette deglutire alcune volte, e poi disse miserevolmente: «Sì, Rhys».

Atta guardò il suo padrone. Era una buona cosa che non potesse capire ciò che stava dicendo. Avrebbe decisamente rifiutato.

«Così va bene», disse Rhys. «Adesso penso che dovremmo prenderci qualcosa da mangiare e da bere, e poi riposarci un po'.»

«Io non ho fame», mormorò Nightshade.

«Io sì», affermò Rhys. «E so che anche Atta ha fame.»

Al sentir parlare di mangiare, la cagna si leccò i baffi e si alzò, scodinzolando.

«Penso che abbia fame anche tu», soggiunse Rhys, sorridendo.

«Be', giusto un po'», disse Nightshade e, con un sospiro mesto, fece scivolare le mani fuori dei ceppi e andò sferragliando verso il sacco di carne di maiale salata.

5

Il mare ribollì quando Zeboim entrò a grandi passi nell'acqua, e la dea era avviluppata dal vapore quando salì a bordo della nave dei minotauri. Il capitano si inchinò profondamente verso di lei, e l'equipaggio si toccò con le nocche la fronte ispida. «Dove siete diretta, o Gloriosa?» domandò umilmente il capitano.

«Al Tempio di Majere», rispose la dea.

Il capitano si strofinò il muso e la osservò con aria spiacente. «Temo di non sapere...»

Zeboim agitò la mano. «È da qualche parte su una montagna. Ho dimenticato il nome. Vi guiderò io. Affrettatevi.»

«Sì, o Gloriosa.» Il capitano si inchinò di nuovo e poi si mise a urlare ordini. L'equipaggio corse al sartiame.

Zeboim sollevò le mani e convocò il vento, e le vele si gonfiarono.

«A nord», disse la dea, e le onde si increspano schiumando sotto la prua mentre il vento spingeva la nave sopra le onde e su verso le nuvole.

I venti della volontà della dea spinsero la nave attraverso l'etere che schiumava sotto la chiglia e la trasportarono in un luogo remoto che non compariva su nessuna carta geografica di Krynn, poiché pochi mortali l'avevano mai visto o erano al corrente della sua esistenza. Coloro che lo conoscevano non avevano bisogno di carte geografiche, poiché sapevano dove si trovavano.

Era un territorio di alte montagne e valli profonde. Su quei monti imponenti non cresceva nulla. Le valli erano sfregi intagliati nella pietra con qualche collinetta erbosa e di quando in quando un pino scabro o un abete piegato dal vento. I nomadi che dimoravano in questa regione desolata vagavano sulle montagne con i loro greggi di capre, conducendo una magra esistenza. Questi esseri umani vivevano adesso come vivevano secoli fa, senza sapere niente del mondo al di là e senza chiedere nulla a quel mondo tranne di essere lasciati in pace.

Avvicinandosi alla sua destinazione, la dea avvolse la nave nelle nubi, per timore che Majere, dio solitario e isolato, si accorgesse del suo arrivo e se ne andasse prima che lei potesse parlargli.

«Mia gentile signora, questa è follia» disse il minotauro-capitano. Diede un'occhiata stralunata oltre la prua. Dovunque le nubi si aprissero, vedeva la sua nave veleggiare pericolosamente vicino a vette frastagliate e innevate. «Ci schianteremo a capofitto contro una montagna e per noi sarà la fine!»

«Ancorate qui», ordinò Zeboim. «Siamo vicini alla mia destinazione. Compirò da sola il resto del viaggio.»

Il capitano fu fin troppo felice di obbedire. Arrestò la nave,

lasciandola a librarsi fra le nuvole.

Avvolgendosi in una nebbiolina grigia che si gettò addosso come uno scialle di seta, Zeboim discese lungo il fianco della montagna, alla ricerca della dimora di Majere. Non tornava lì da eoni e aveva dimenticato dove si trovasse di preciso. Emergendo su un altopiano che si estendeva in mezzo a due vette, Zeboim pensò che quel luogo le paresse familiare e sollevò con le mani il velo di nebbia per sbirciare fuori. Sorrise con soddisfazione.

Sull'altopiano sorgeva una casa semplice, di antica costruzione, con linee sobrie ed eleganti. Oltre alla casa vi erano un cortile pavimentato e un giardino, il tutto circondato da un muro che era stato costruito pietra su pietra dalle mani del proprietario. Quelle stesse mani avevano costruito la casa e curavano anche il giardino.

«Oh dèi, diventerei matta come un pesce palla, bloccata qui tutta sola», mormorò Zeboim. «Nessuno che ti ascolti quando parli. Nessuno che obbedisca ai tuoi ordini. Nessuna vita di mortale da aggrovigliare e contorcere. Tuttavia... non è del tutto vero, no, amico mio?» Zeboim sorrise, con un sorriso crudele e sardonico. Quindi rabbrividì.

«Ascoltami. Sono qui da appena qualche minuto e già parlo da sola! Fra un attimo mi metterò a cantilenare e a saltellare qua e là, agitando le mani e suonando campanelline. Ah, eccoti qui.»

Trovò la sua preda da sola nel cortile, a eseguire quello che pareva qualche sorta di esercizio o forse una danza lenta e sinuosa. Malgrado il freddo che gelava le ossa e che faceva battere i denti alla dea del mare, Majere era a petto nudo e a piedi nudi e indossava soltanto dei pantaloni morbidi legati in vita da una cintura di stoffa. Aveva i capelli grigio-ferro legati in una treccia che gli scendeva alla vita. Aveva lo sguardo rivolto dentro di sé, corpo e mente una cosa sola, mentre si muoveva al ritmo della musica delle sfere.

Zeboim piombò su di lui come un cormorano in picchiata e atterrò nel cortile giusto davanti a lui.

Lui sapeva della presenza della dea. Zeboim lo capì dal lieve balenare degli occhi. Forse sapeva della sua presenza da tempo. Era difficile dirlo, perché il dio non diede segno di notare la sua presenza nemmeno quando lei pronunciò il suo nome.

«Majere», disse severamente la dea, «dobbiamo parlare».

Gli dèi non hanno forme corporee, e non ne hanno bisogno. Possono comunicare fra loro da mente a mente, i loro pensieri vagano per l'universo, non conoscendo limiti. Al pari dei mortali, però, gli dèi hanno segreti (pensieri che non vogliono comunicare, progetti e intrighi che non vogliono svelare), per cui trovano preferibile usare le loro incarnazioni non solo quando devono comunicare con i mortali, ma anche fra loro. Il dio permette soltanto a una parte di sé di entrare nell'incarnazione, tenendo così nascosta la propria mente.

L'incarnazione di Majere proseguì l'esercizio: le mani si muovevano aggraziate nell'aria rarefatta e frizzante; i piedi nudi si muovevano silenziosamente sulla pietra da lastrico. Zeboim fu costretta a danzare a sua volta (scansandosi per evitarlo, balzando di lato) mentre cercava di tenere il suo passo e rimanere in vista del suo viso.

«Presumo che tu non possa stare fermo per un attimo», disse alla fine, irritata. Aveva appena inciampato sull'orlo della propria veste.

Majere continuò a eseguire il suo rituale quotidiano. Il suo sguardo era rivolto alle montagne, non a lei.

«Sappiamo tutti e due perché io sono qui. Quel tuo monaco: il monaco che Mina sta per sbudellare, o scorticare, o qualunque divertimento progetti di procurarsi con lui.»

Majere si distolse da lei, con i lenti movimenti prescritti, ma non prima che Zeboim vedesse un lampo negli occhi grigi del dio.

«Ah, bene!» gridò Zeboim, sfrecciando dall'altra parte per guardarlo in faccia. «Mina. Questo nome ti è familiare, vero? Perché? Questo è il problema. Penso che tu sappia qualcosa di lei. Penso che tu sappia molto di lei.»

La mano del dio descrisse in aria un arco aggraziato. Zeboim allungò la mano e gli afferrò il polso. Majere fu costretto a guardarla.

«Penso che tu abbia commesso un errore», disse la dea.

Majere rimase in piedi perfettamente fermo, calmo e composto. Aveva ogni apparenza di continuare a stare così per il secolo successivo, e l'impaziente Zeboim mollò la presa. Majere proseguì l'esercizio come se non fosse intervenuto nulla a interromperlo.

«Ecco la mia teoria», disse Zeboim. Era sfinita dal cercare di tenere il passo del dio e si sedette sul muro di pietra mentre esponeva la propria opinione. «Tu sapevi oppure hai capito qualcosa riguardo a Mina. Qualunque cosa fosse, hai deciso di incaricarne i tuoi monaci, e così il primo discepolo di Mina (il disgraziato fratello del monaco) è arrivato al tuo monastero. Che cosa doveva succedere? I monaci dovevano forse riportarlo in vita con le preghiere? Toglierli la maledizione?»

Si interruppe per consentire a Majere di fornirle qualche risposta, ma il dio non reagì.

«Comunque», proseguì Zeboim, «qualunque cosa doveva succedere non è successa, e quello che è successo è stato disastroso. Forse Chemosh l'ha scoperto e ha agito in modo da mandare all'aria i tuoi piani. Il suo discepolo ha assassinato i monaci. Tutti tranne uno: Rhys Mason. Lui doveva diventare il tuo paladino, ma oops! L'hai perso. Lui, comprensibilmente, era furioso con te. Dov'eri tu quando i tuoi monaci venivano massacrati? Eri impegnato a fare il tuo balletto? Tutto ciò riguarda la questione del libero arbitrio». La dea si strofinò

le braccia, cercando di scaldarsi. «Voi dèi della luce promuovete sempre il libero arbitrio, e qui abbiamo un ottimo esempio del perché una simile idea sia assolutamente ridicola. Eccoti qui, in disperato bisogno del tuo discepolo, e lui che fa? Esercita il suo libero arbitrio. Ti abbandona e si rivolge a me per avere aiuto. Tu ti rifiuti di abbandonarlo, però. Molto clemente e comprensivo da parte tua, devo ammettere», soggiunse Zeboim con un'alzata di spalle. «Se avesse fatto così uno dei miei discepoli, l'avrei annegato nel suo stesso sangue. Ma tu no. Tu gli cammini accanto con pazienza. Con pazienza cerchi di guidarlo, ma da qualche parte, di nuovo, qualcosa va storto. Non so bene che cosa, ma qualcosa sì.»

Majere proseguiva l'esercizio. Non parlava. Non la guardava. Però l'ascoltava. Di questo lei era certa.

«Io ho lanciato Mina contro di te, o meglio contro Rhys. Non era veramente mia intenzione. Eravamo di fretta. Dovevo restituirla a Chemosh nell'ambito di un patto che abbiamo stipulato. Pensavo però di dover far conoscere quei due, poiché avevo insistito io affinché Rhys la trovasse. Volevo fargli sapere quale aspetto avesse Mina. Ebbene, signore! Immagina la mia sorpresa quando Mina afferma che lui la conosce! Lui sostiene di no, e a me è perfettamente evidente che lui dice la verità. Quel povero sciocco non sa mentire. Io gli credo, ma Mina no. Io sì. Decido di riportare assieme questi due. Per giunta, così facendo rendo la vita impossibile a Chemosh, ma questo non c'entra. Mina si incontra con Rhys, e adesso lui non la conosce e lei sa che lui non la conosce. Lei è confusa, povera cara. Non posso dire di fargliene una colpa. Lei gli dice però qualcosa di molto interessante. Dice che la prima volta che lei l'ha visto lui indossava una veste arancione. Rhys non indossava niente del genere. Indossava una veste verde assai carina, che gli avevo donato io, per cui o Mina è daltonica oppure è squilibrata.»

Zeboim si interruppe per riprendere fiato. Il solo osservare Majere pareva sfinirla. Ormai non si aspettava più che parlasse.

«Non credo che Mina sia daltonica e neanche pazza. Credo che abbia visto ciò che ha visto. Credo che abbia visto Rhys Mason in un'epoca della sua vita in cui davvero indossava una veste arancione e in cui davvero sa chi è lei. Non adesso, perché non lo sa. Non nel passato, perché non lo sapeva. Pertanto rimane... *un'epoca in cui lo saprà.»*

Zeboim fece una pausa per creare un effetto e poi disse: «Mina ha visto il tuo monaco nel futuro, un futuro in cui lui è ritornato da te, un futuro in cui lui saprà qualcosa di Mina. Lui sa effettivamente qualcosa, perché gliel'hai detto tu».

Zeboim alzò le spalle. «Il problema che hai tu, Majere, è che adesso questo futuro non arriverà mai, perché Mina progetta di

torturare a morte il tuo povero monaco. E poi c'è la questione del kender che scoppia in piagnistei sentimentali e lacrimosi ogni volta che vede Mina, ma non ti annoierò con questo. È un kender, dopo tutto. Da quelli lì non ti puoi aspettare niente di sensato.»

Zeboim scrutò Majere.

«Vai avanti. Fai il tuo balletto. Fingi pure di essere al di sopra di tutto questo. La verità è: sei in un pasticcio. Io non sono la sola a domandarmi che cosa succeda con questa mortale di nome Mina. Mio fratello Nuitari sarà una spina nel fianco, ma non è stupido. Lui e i suoi strani cugini fanno domande. A Sargonnas non piace il fatto che questi Prediletti si congreghino nell'est di Ansalon, così vicino al suo impero. A Nuitari non va che siano tanto prossimi alla sua preziosa Torre. Mishakal è furiosa perché per distruggerli bisogna usare la mano di un bambino: un tocco meraviglioso di Chemosh, devo ammettere. Sono proprio divertita al pensiero di dolci monelli costretti a diventare assassini assetati di sangue. Perché io sono qui, Majere? Ti vedo porti questa domanda. Sono venuta ad avvisarti. Io sono il primo dio a farti visita ma non sarò l'ultimo. Tutti gli indizi puntano verso di te. Gli altri troveranno la via per raggiungere la tua fortezza sulle montagne, e alcuni (penso specificamente a mio padre) non saranno dolci e affascinanti quanto me. Faresti meglio a fare qualcosa prima di perdere completamente il controllo della situazione. Se non l'hai già perso, vale a dire. Vorresti forse toglierti un peso? Dirmi la verità? Io sarei lieta di aiutare Rhys Mason... a un certo prezzo. Io placherò mio padre e mio fratello, impedirò loro di disturbarti. Dimmi ciò che sai di Mina. Sarà il nostro segreto: lo giuro!»

Zeboim attese, strofinandosi le braccia e pestando i piedi.

Majere continuò a muoversi silenziosamente sulla pietra fredda. Il suo volto era privo di espressione, i suoi occhi insondabili, imperscrutabili.

«Tieniti il tuo segreto, allora!» gridò Zeboim con tono scortese. «Così facendo non avrai guai. Il tuo povero monaco morirà prima di rivelarlo. Ah, dimenticavo!» Batté le mani. «Non può rivelarlo perché non lo sa! Verrà torturato per un'informazione che non ha e che pertanto non potrà mai dare. Che scherzo meraviglioso a quel poveretto. Così imparerà a riporre fede in un dio come te!»

Zeboim se ne andò stizzita, lasciandosi dietro una scia di nebbia e foschia. Ritornando alla nave, ordinò ai minotauri di levare l'ancora e di affrettarsi a trovare climi più caldi.

Nel cortile, Majere cercò di proseguire il suo rituale, ma scoprì di non riuscirci. Per la meditazione la mente deve essere calma e tranquilla, e la sua mente era in subbuglio.

«Paladine», disse sottovoce. «Il tuo corpo mortale non può udirmi,

ma forse la tua anima sì. Ti ho deluso. Ti chiedo perdono. Cercherò di fare ammenda. Anche se temo che sia già troppo tardi.»

6

Chemosh si trovava sul parapetto merlato del Castello dei Prediletti (stava valutando seriamente se cambiargli nome) e osservava Mina correre lungo la spiaggia. Le onde le lambivano i piedi, lavando via le orme. Chemosh rimase a osservare finché Mina non fu ritornata al castello e lui non riuscì più a vederla.

Voltandosi, quasi si scontrò con Ausric Krell.

Chemosh imprecò, ricadendo all'indietro.

«Ma che fai? Arrivarmi dietro furtivamente così!»

«Mi avete ordinato voi di essere discreto», ribatté scontroso Krell.

«Attorno a Mina, razza di pentola ambulante! Quando sei attorno a me, puoi sferragliare e cigolare quanto vuoi. Ebbene?» soggiunse, dopo una pausa. «Che notizie mi porti?»

«Avevate ragione, mio signore», disse Krell esultante. «È andata a incontrarsi con Zeboim!»

«Non con un amante?» ripeté Chemosh, stupito.

Krell vide di avere commesso un errore. «Anche questo», si affrettò a dire. «Mina è andata a incontrarsi con la Strega del Mare e anche con un amante.» Alzò le spalle. «Probabilmente qualche sacerdote di Zeboim.»

«Probabilmente?» ripeté Chemosh, accigliandosi. «Non lo sai? Non l'hai visto?»

Krell era in agitazione. «Io... ehm... non potevo, mio signore. Zeboim era lì e... e voi non avreste voluto farle sapere che noi stavamo spiando...»

«Vuoi dire che non volevi farle sapere che sotto tutta quell'armatura d'acciaio si nasconde un vigliacco pusillanime.» Chemosh si incamminò verso la torre con le scale. «Vieni con me. Mi mostrerai dove trovare questo amante. Mi piacerebbe conoscerlo.»

Krell era in imbarazzo. Il suo resoconto era credibile... fin qui. Aveva lasciato fuori il kender e il cane, ma questo, più ci pensava, non aggiungeva nulla al suo racconto di amanti e appuntamenti segreti. Poi c'era la libertà che si era preso sulla cronologia degli eventi: Zeboim era arrivata, ma soltanto dopo che Mina se n'era andata, una cosa strana per due che dovevano far parte di un complotto.

«Aspettate, mio signore!» gridò con sollecitudine Krell.

«Che c'è?» Chemosh si girò a guardarlo impaziente.

«Ehm... l'imbrunire», disse Krell ispirato. «Ho sentito Mina dire a quest'uomo che sarebbe ritornata da lui stasera. Potrete coglierli sul fatto», soggiunse, sicuro che questo sarebbe piaciuto al padrone.

Chemosh si fece estremamente pallido. Le mani, sotto il pizzo sbrindellato, si serravano e si aprivano. I capelli scarmigliati erano

arruffati dal vento.

«Hai ragione», disse Chemosh con una voce priva di inflessioni. «È quello che farò.»

Krell emise, ma solo interiormente, un grande sospiro di sollievo. Salutò militarmente il suo signore e girò sui talloni. Sarebbe ritornato alla grotta, assicurandosi che al suo arrivo Chemosh trovasse ciò che Krell gli aveva detto di aspettarsi.

«Krell», disse all'improvviso Chemosh. «Sono annoiato. Vieni a giocare a khas con me. Così mi distolgo la mente dalle cose.»

A Krell si accasciarono le spalle. Odiava giocare a khas con Chemosh. Tanto per cominciare, il dio vinceva sempre. Non è difficile quando si vedono con un'occhiata tutte le mosse possibili, tutti gli esiti possibili. E per finire Krell aveva un impegno urgente in quella grotta. Doveva sistemare un kender e un cane.

«Sarei fin troppo lieto di fare una partita con voi, mio signore, ma ho i Prediletti da addestrare. Perché non fate un giochino con Mina? Potreste anche rifarvi delle spese...»

Krell si rese conto mentre stava parlando di avere commesso un errore. Avrebbe voluto inghiottire quelle parole, se avesse potuto, e anche se stesso, ma era troppo tardi. Gli occhi scuri di Chemosh avevano un'aria che al cavaliere della morte fece desiderare di strisciare dentro la propria armatura e non uscirne più.

Vi fu un attimo di silenzio orribile, poi Chemosh disse freddamente: «D'ora in poi, Mina addestrerà i Prediletti. Tu giocherai a khas».

«Sì, mio signore», mormorò Krell.

Il cavaliere della morte andò a passi pesanti dietro a Chemosh, seguendolo giù per le scale e nella sala. Krell sarà anche stato in disgrazia, ma aveva un pensiero consolante: in questo momento non si sarebbe voluto trovare nei panni di Mina per nulla che il cielo o l'Abisso potessero offrire.

Mina fece una nuotata nel mare, anche se non fu proprio intenzionale. Le onde sollevate dall'ira di Zeboim allagarono la sottile striscia di spiaggia che andava dal frangiflutti di pietra al dirupo su cui sorgeva il castello. L'acqua non era profonda, e la forza delle onde era frenata dagli scogli. Mina sapeva nuotare bene e apprezzò quell'esercizio fisico che le riscaldò i muscoli e le sgombrò la mente, costringendola ad accettare una verità spiacevole.

Credeva al monaco. Lui non le stava mentendo. Mina conosceva gli uomini, e lui era del tipo incapace di mentire. Le ricordava, stranamente, Galdar, il suo ufficiale e fedele amico. Anche Galdar era incapace di dire una bugia, anche quando sapeva che lei avrebbe preferito una bugia piuttosto che la verità. Mina si domandò, con una

fitta, dove fosse Galdar. Sperava che stesse bene. All'improvviso le venne il desiderio di vederlo. Desiderò per un attimo che lui fosse lì a cingerla con un braccio (con quel braccio che lei gli aveva miracolosamente restituito) e a dirle che tutto sarebbe andato bene.

Emergendo dal mare, Mina si strizzò l'acqua dai capelli e dall'abito e smise di desiderare ciò che non sarebbe mai avvenuto. Doveva decidere che fare del monaco. Adesso lui non la conosceva, ma l'aveva conosciuta quando si erano incontrati per la prima volta. Nei suoi occhi lei aveva visto che la riconosceva, che sapeva di lei. Lui l'aveva dimenticato, oppure era successo qualcosa che gliel'aveva fatto dimenticare.

Un modo per ristabilire i ricordi era mediante il dolore. Mina aveva ordinato di praticare la tortura sui suoi prigionieri. I Cavalieri delle Tenebre ne erano esperti. Aveva guardato degli uomini soffrire e talvolta morire, sicura di fare le cose più giuste, di servire una causa lodevole: la causa dell'Unico Dio.

Adesso era insicura, incerta. Incominciava a dubitare. Quella mattina era stata tanto in collera che avrebbe potuto levare la pelle dalle ossa del monaco senza provare mai neanche uno scrupolo. Riflettendoci si domandò: *Posso torturare un uomo a sangue freddo? Se sì, posso fidarmi delle informazioni estorte con la violenza?*

Galdar era stato sempre dubbioso sulla tortura come metodo per ricavare informazioni.

«Gli uomini sono disposti a dire qualunque cosa pur di far cessare il dolore», l'aveva avvertita.

Mina sapeva che era vero. Era lei quella in preda ai tormenti, e avrebbe fatto qualunque cosa per far cessare quel dolore.

C'era un altro modo. I morti non hanno segreti. Non certo davanti al Signore della Morte.

Portando la mano alla collana di perle nere, Mina si decise. Avrebbe detto tutto a Chemosh. Gli avrebbe aperto la propria anima. Lui l'avrebbe aiutata a estorcere la verità al monaco.

Mina afferrò la collana, se la strappò dal collo e la gettò in mare. Col cuore sollevato, ritornò al castello, si vestì con qualcosa di carino e andò a cercare Chemosh.

Trovò il Signore della Morte nel suo studio, che giocava a khas con Krell.

Mina e il cavaliere della morte si scambiarono occhiate che rivelavano il loro disprezzo reciproco, quindi Krell tornò a studiare il tabellone. Mina lo osservò più attentamente. Aveva quell'aria di bestione crudele e volgare che aveva sempre, eppure in lui vi era un compiacimento untuoso che lei trovò nuovo e inquietante. Trovò inquietante anche il fatto che lui e il suo signore paressero a proprio

agio insieme. Quando lei entrò nello studio Chemosh stava addirittura ridendo di qualcosa che aveva detto Krell.

Mina fece per parlare, ma Chemosh la prevenne. Le rivolse un'occhiata indifferente.

«Ti è piaciuta la nuotata, signora?»

A Mina tremò il cuore. Il tono di lui era freddo, le sue parole un insulto. Signora! Come se parlasse a una sconosciuta.

«Sì», rispose Mina, e proseguì rapidamente prima di perdere il coraggio. «Mio signore, devo parlarvi.» Diede un'occhiata a Krell. «In privato.»

«Sono nel bel mezzo di una partita», ribatté languido Chemosh. «Sembra che Krell possa battermi. Che ne pensi, Krell?»

«Vi sto mettendo in fuga, mio signore», disse il cavaliere della morte senza entusiasmo.

Mina deglutì. «Dopo la partita, allora, mio signore?»

«Temo di no», disse Chemosh. Allungò la mano e mosse un cavaliere, facendolo scivolare sul tabellone e usandolo per gettare a terra una delle pedine di Krell. «So tutto del tuo amante, Mina, per cui non c'è bisogno che continui a mentirmi.»

«Amante?» ripeté Mina, sbigottita. «Non so di che parliate, mio signore. Io non ho nessun amante.»

«E quell'uomo che hai nascosto nella grotta?» domandò Chemosh, e si contorse sulla sedia per guardarla bene in faccia.

Mina tremò. Le vennero in mente dieci cose da dire a propria difesa, ma nessuna pareva plausibile. Aprì la bocca, ma non le uscirono parole. Il sangue caldo le affluì alle guance, e lei capì in un attimo che il rossore e il silenzio l'avevano appena proclamata colpevole.

«Mio signore», disse disperatamente, ritrovando la voce. «Posso spiegare...»

«Non mi interessano le spiegazioni», disse freddamente Chemosh, e tornò alla partita. «Ti ucciderei per il tuo tradimento, signora, ma poi sarei perseguitato per l'eternità dal tuo penoso fantasma. Inoltre, la tua morte sarebbe uno spreco di un bene prezioso.»

Non la guardò mentre continuava a parlare, ma rifletté sulla sua prossima mossa sul tabellone.

«Tu devi assumere il comando dei Prediletti, signora. Loro ti ascoltano, ti obbediscono. Tu hai esperienza sul campo di battaglia. Tu sei la comandante giusta, pertanto, per fare di loro un esercito e prepararli a marciare contro la Torre di Nuitari. Tu organizzerai i Prediletti e li condurrai a un accampamento che io ho creato in un luogo remoto lontano da qui.»

La sala si fece buia. Il pavimento ondeggiò, le pareti si mossero. Mina dovette afferrarsi a un tavolo per restare in piedi.

«Mi state scacciando dalla vostra presenza, mio signore?» domandò debolmente, a malapena in grado di trovare il fiato per pronunciare la domanda.

Lui non si degnò di rispondere.

«Potrei addestrarli qui», disse Mina.

«Non sarebbe di mio gradimento. Trovo che sono stanco di vederli. E di vedere te.»

Mina si spostò stordita su un pavimento che si muoveva e tremava sotto i suoi piedi. Arrivando da Chemosh, cadde in ginocchio di fianco a lui e gli prese il braccio.

«Mio signore, permettetemi di spiegare! Vi prego!»

«Te l"ho detto, Mina, sono nel bel mezzo di una partita...»

«Ho gettato via le perle!» gridò lei. «Lo so che vi ho dato un dispiacere. Devo dirvi...»

Chemosh tolse il braccio dalla stretta di Mina e risistemò il pizzo che lei aveva spostato. «Partirai domani. Oggi resterai chiusa nella tua camera sotto sorveglianza. Io intendo far visita al tuo amante questa sera, e non voglio che tu sgattaioli fuori per cercare di avvertirlo.»

Mina stava per crollare. Le tremavano le gambe e le mani. Era coperta di sudori freddi. Quindi Krell fece un rumore. Ridacchiò, con voce bassa e profonda. Mina guardò gli occhi ardenti e suini del cavaliere della morte e vide un trionfo. Allora capì chi l'avesse spiata.

Il suo odio per Krell le diede la forza di alzarsi in piedi, le asciugò le lacrime e le diede il coraggio di dire: «Come desiderate, mio signore».

Chemosh mosse un altro pezzo. «Hai il permesso di andare.»

Mina uscì dalla sala; non aveva idea di come ne uscì. Non vedeva niente. Non percepiva niente. Aveva perso ogni sensazione. Avanzò barcollando finché poté e riuscì a raggiungere la sua camera da letto prima che il buio la sopraffacesse; si accasciò sul pavimento e rimase lì distesa come morta.

Dopo che Mina se ne fu andata, Krell guardò giù sul tabellone e si rese conto, con stupore, che aveva vinto.

Il cavaliere della morte mosse una pedina, afferrò la regina nera e la portò via.

«Il vostro re è intrappolato, mio signore», affermò esultante Krell. «Non ha dove andare. La partita è mia.»

Chemosh lo guardò.

Krell deglutì. «O forse no. Quest'ultima mossa... ho commesso un errore. È stata una mossa illegale.» Rapidamente ricollocò la regina sul suo esagono. «Chiedo scusa, mio signore. Non so proprio a che cosa stessi pensando...»

Chemosh tirò su il tabellone del khas e lo scaraventò in faccia a

Krell.

«Dovessi avere bisogno di me, sarò nella Sala delle Anime di Passaggio. Non perdere di vista Mina! E raccogli i pezzi», soggiunse Chemosh, andandosene.

«Sì, mio signore», mormorò Ausric Krell.

7

Il freddo del pavimento di pietra destò Mina dallo svenimento. Tremava al punto che riuscì a malapena ad alzarsi in piedi. Tirandosi su con forza, si avvolse nella coperta del letto e andò a mettersi accanto alla finestra.

La brezza era leggera. Il Mare di Sangue era calmo. Le onde lievi bagnavano gli scogli causando appena qualche spruzzo. I pellicani, volando in formazione come una squadriglia di draghi azzurri, erano alla ricerca di pesce. Il corpo luccicante di un delfino emerse in superficie e ritornò giù silenziosamente.

Mina doveva parlare con Chemosh. Doveva costringerlo ad ascoltarla. Questo era tutto un malinteso o piuttosto una malignità.

Mina andò alla porta della camera e scoprì che non era sbarrata come lei aveva temuto. La spalancò.

Si trovò davanti Ausric Krell.

Mina gli rivolse un'occhiata severa e fece per aggirarlo.

Krell si spostò per bloccarla.

Mina fu costretta ad affrontarlo. «Togliti dai piedi.»

«Ho i miei ordini», disse Krell, gongolando. «Tu devi restare nella tua camera. Se hai bisogno di far passare il tempo, ti suggerisco di cominciare a fare i bagagli per il viaggio. Farai meglio a prendere tutto quello che possiedi. Qui non tornerai più.»

Mina lo guardò con furia fredda.

«Tu sai che l'uomo nella caverna non è il mio amante.»

«Io non so niente del genere», ribatté Krell.

«Una ragazza di solito non incatena alla parete il suo amante né lo minaccia di morte», disse caustica Mina. «E il kender? È anche lui un mio amante?»

«Tutti hanno le proprie piccole stravaganze», affermò magnanimo Krell. «Quando ero vivo, mi piaceva che le mie donne opponessero resistenza, strillassero un po'. Non sarò certo io a tranciare giudizi.»

«Il mio signore non è uno sciocco. Quando va alla grotta stasera e trova un monaco emaciato e un piccolo kender piagnucoloso incatenati alla parete, saprà che tu gli hai mentito.»

«Forse», disse impassibile Krell. «O forse no.»

Mina serrò i pugni per la frustrazione. «Sei stupido come sembri, Krell? Quando Chemosh scoprirà che gli hai mentito su di me, sarà furioso con te. Potrebbe anche consegnarti a Zeboim. Ma tu puoi ancora salvarti. Vai da Chemosh e digli che ci hai ripensato e che ti sei sbagliato...»

Krell non era stupido. Ci aveva ripensato eccome. Sapeva bene che cosa dovesse fare per proteggersi.

«Il mio signore Chemosh ha dato ordine di non essere disturbato», disse Krell, e assestò a Mina uno spintone che la ributtò dentro la camera.

Krell chiuse la porta sbattendola, la sbarrò dall'esterno e riprese la posizione davanti all'uscio.

Mina tornò alla finestra. Sapeva che cosa complottasse Krell. Tutto ciò che doveva fare lui era andare alla grotta, sbarazzarsi del kender e del cane, uccidere il monaco e togliergli le catene, lasciando trovare a Chemosh il cadavere, assieme alle prove per dimostrare che la grotta era stata il nido d'amore di Mina.

Forse Krell l'aveva già fatto. Questo sicuramente avrebbe spiegato la sua aria soddisfatta. Mina non sapeva quanto tempo fosse rimasta priva di sensi. Ore, per lo meno. Il castello era rivolto a est e la sua ombra si stagliava scura sulle onde rosso sangue. Il sole stava già calando verso la fine della giornata.

Mina rimase alla finestra. Devo riconquistare la fiducia e l'affetto del mio signore. Deve esserci un modo per dimostrargli il mio amore. Se potessi offrirgli un dono. Qualcosa che lui brami possedere.

Ma che cosa c'è che un dio non può avere se lo desidera?

Una cosa sola. Una cosa che Chemosh voleva e non poteva ottenere.

La Torre di Nuitari.

«Se potessi offrirgliela, lo farei», disse sottovoce Mina, «ancorché mi costasse la vita...».

Chiuse gli occhi e si trovò sotto il mare. La Torre dell'Alta Magia si ergeva davanti a lei. Le pareti cristalline riflettevano l'acqua azzurra limpida, il corallo rosso e le piante marine verdi e le creature marine multicolori: un panorama costante di vita marina scivolava davanti alla sua superficie sfaccettata.

Mina si trovava all'interno della Torre, nella sua prigione, e parlava con Nuitari. Era nell'acqua del globo, e parlava col drago. Era dentro il *Solio Febalas,* sopraffatta dallo sgomento e dalla meraviglia, circondata dal miracolo sublime rappresentato dagli dèi.

Mina tese le mani. Il suo desiderio ardente si intensificò, proruppe dentro di lei. Il cuore le martellava, i muscoli le si irrigidivano. Cadde in ginocchio con un gemito, e ancora tese le mani verso la Torre che era dappertutto dentro di lei.

Quel desiderio ardente si impadronì di lei e la sopraffece. Mina non riusciva a fermarsi. Non voleva fermarsi. Si abbandonò a quel desiderio, e le parve che il cuore le si lacerasse. Ansimò. Sentì in bocca il sapore del sangue. Rabbrividì e gemette di nuovo, e all'improvviso dentro di lei scattò qualcosa.

Il desiderio, la brama, le defluì dalle mani tese e Mina trovò la calma e la pace...

Krell aveva escogitato una via d'uscita dalla sua situazione incresciosa, ma non nel modo immaginato da Mina. Il piano d'azione secondo lei richiedeva che Krell lasciasse il castello, e lui era terrorizzato a farlo, per timore che Chemosh ritornasse da un momento all'altro. Krell avrà anche avuto il cervello di un roditore, ma aveva il doppio di astuzia per compensarlo. Il suo piano d'azione era semplice e diretto.

Non era necessario uccidere il kender, il monaco o il cane. Tutto ciò che dovesse fare Krell era uccidere Mina.

Una volta che Mina fosse morta, fine della storia. Chemosh non avrebbe avuto motivo di andare alla grotta per affrontare l'amante di lei, e il problema di Krell sarebbe stato risolto.

Krell detestava Mina e l'avrebbe assassinata molto tempo prima, ma temeva che Chemosh assassinasse lui; non certo una cosa facile a farsi, poiché Krell era già morto, ma Krell era piuttosto sicuro che il Signore della Morte avrebbe trovato un modo e non sarebbe stato piacevole.

Krell adesso riteneva privo di pericolo uccidere Mina. Chemosh la disprezzava. Provava avversione per lei. Non sopportava di vederla.

«Ha cercato di fuggire, mio signore», disse Krell, facendo le prove del suo discorso. «Non intendevo ucciderla. È che non mi rendo conto della mia forza.»

Essendosi risolto a uccidere Mina, Krell doveva soltanto decidere quando. A questo proposito tentennava. Chemosh aveva detto che sarebbe andato nella Sala delle Anime di Passaggio, ma diceva sul serio? Il dio se n'era andato, oppure era ancora appostato da qualche parte nel castello?

Ogni volta che Krell faceva per mettere la mano sulla maniglia della porta, aveva la visione di Chemosh che entrava nella stanza in tempo per osservare il cavaliere della morte tagliare la gola alla sua amante. Chemosh ormai la disprezzava, ma uno spettacolo tanto macabro poteva comunque sconvolgerlo.

Krell non osava abbandonare la propria postazione per andare ad accertarsene. Alla fine bloccò uno scagnozzo spettrale di passaggio e gli ordinò di andare a informarsi. Lo scagnozzo rimase lontano per un certo tempo, durante il quale Krell camminò su e giù per il corridoio e si raffigurò la propria vendetta su Mina, facendosi sempre più emozionato al pensiero.

Lo scagnozzo gli portò notizie gradite. Chemosh si trovava nella Sala delle Anime di Passaggio e a quanto pareva non aveva fretta di ritornare.

Perfetto. Chemosh sarebbe stato lì a vedere arrivare l'anima di Mina. Non avrebbe avuto motivo di andare alla grotta. Proprio nessun

motivo.

Krell fece per allungare la mano verso la maniglia della porta e poi si fermò. Attorno all'intelaiatura della porta prese a brillare una luce d'ambra. Sotto il suo sguardo accigliato la luce ardente si fece sempre più intensa.

Quindi Krell sorrise. Era meglio di quanto avesse sperato. Mina a quanto pareva aveva incendiato quel luogo.

Colpì la porta col pugno, sguainò la spada ed entrò a grandi passi.

8

La grotta odorava di carne di maiale salata. Atta si leccò i baffi e fissò bramosa Nightshade, che rispettosamente, ancorché malinconicamente, si strofinava l'interno degli stivali con un pezzo di carne untuosa. Rhys aveva argomentato che sarebbe stato più facile per il kender fare scivolare i piedi fuori dagli stivali che cercare di fare scivolare gli stivali fuori dai ceppi.

«Ecco, ho finito!» annunciò Nightshade. Diede da mangiare ciò che rimaneva della carne di maiale sciupata ad Atta, che inghiottì tutto con un sol boccone e poi prese ad annusargli famelica gli stivali.

«Atta, ferma», ordinò Rhys, e la cagna obbediente arrivò trotterellando per stendersi al suo fianco.

Nightshade dimenò il piede destro ed emise un grugnito. «Niente», disse dopo un momento di sforzi. «Non si muove. Mi dispiace, Rhys. Valeva la pena tentare...»

«Devi muovere effettivamente il piede, Nightshade», disse Rhys con un sorriso.

«L'ho mosso», protestò Nightshade. «Gli stivali sono lì ben stretti. Mi sono stati sempre un po' piccoli. È per questo che in punta mi escono le dita dei piedi. Adesso parliamo di come possiamo scappare *tutti e due.»*

«Ne parliamo dopo che tu ti sarai liberato», controbatté Rhys.

«Promesso?» Nightshade scrutò Rhys con aria sospettosa.

«Promesso», disse Rhys.

Nightshade afferrò la fascetta di ferro che gli stringeva la caviglia e prese a spingere la fascetta e lo stivale.

«Inclina il piede», disse Rhys con pazienza.

«Chi credi che io sia?» domandò Nightshade. «Uno di quei tipi del circo che si legano le gambe a nodo dietro il collo e camminano sulle mani? Io so che non so farlo, perché una volta ho provato. Mio padre ha dovuto slegarmi...»

«Nightshade», disse Rhys, «non abbiamo quasi più tempo».

La luce del giorno all'esterno svaniva. La grotta si faceva buia.

Nightshade emise un profondo sospiro. Contraendo il viso, spingeva e tirava. Il piede destro scivolò agevolmente fuori dallo stivale. Poi toccò al piede sinistro. Il kender tolse gli stivali dai ceppi e li scrutò malinconico.

«Tutti i cani di sei contee mi correranno dietro», disse scontroso. Si mise gli stivali untuosi e, afferrando un altro pezzo di carne salata, si chinò accanto a Rhys. «Tocca a te.»

«Nightshade, guarda.» Rhys indicò i ceppi che gli stringevano forte le caviglie ossute. Tirò su i ceppi che erano serrati sui polsi, tanto

stretti da strofinargli la pelle a carne viva.

Nightshade guardò. Il labbro inferiore gli tremò. «È colpa mia.»

«No, naturalmente, non è colpa tua, Nightshade», disse Rhys, sconvolto. «Che cosa te lo fa pensare?»

«Se io fossi un kender come si deve, tu non saresti bloccato qui a morire!» gridò Nightshade. «Avrei con me degli attrezzi da scassinatore, capisci, e potrei aprire quei lucchetti così.» Fece schioccare le dita, o almeno ci provò. Per via del grasso, lo schiocco non gli venne molto bene. «Mio padre mi aveva regalato i miei attrezzi da scassinatore quando avevo dodici anni, e aveva provato a insegnarmi a usarli. Non ero molto bravo. Una volta mi è caduto l'attrezzo che ha fatto "bum!" e ha svegliato tutta la casa. Un'altra volta l'attrezzo ha attraversato la serratura (ancora non so bene come) ed è finito dall'altra parte della porta, e così quello l'ho perso...»

Nightshade incrociò le braccia sul petto. «Io non me ne vado! Non puoi costringermi!»

«Nightshade», disse fermamente Rhys, «devi.»

«No, non devo.»

«È l'unico modo per salvarmi», disse Rhys con tono solenne.

Nightshade alzò lo sguardo.

«Stavo pensando», proseguì Rhys. «Noi siamo sul Mare di Sangue. Dobbiamo trovarci da qualche parte vicino a Flotsam. A Flotsam c'è un tempio di Majere...»

«C'è? È meraviglioso!», gridò Nightshade, emozionato. «Io posso correre a Flotsam e trovare il tempio, radunare i monaci, portarli qui, e loro prenderanno tutti a calci nel sedere e noi ti salveremo!»

«È un piano d'azione eccellente», disse Rhys.

Nightshade si dimenò per mettersi in piedi. «Parto subito!»

«Devi portare con te Atta», disse Rhys. «Per protezione. Flotsam è una città senza legge, almeno così ho sentito dire.»

«Giusto! Andiamo, Atta!» Nightshade fischiò.

Atta si alzò in piedi ma non lo seguì. Guardò Rhys. Percepiva che qualcosa non andava bene.

«Atta, sorveglialo», disse Rhys puntando il dito contro il kender.

Spesso le aveva fatto «sorvegliare» qualcosa, e questo voleva dire che Atta doveva tenere d'occhio un oggetto, non lasciare avvicinarsi nessuno. La lasciava a sorvegliare le pecore ammalate mentre lui andava a cercare aiuto. Spesso le diceva di sorvegliare Nightshade.

In questo caso, però, Rhys non se ne andava. Rimaneva lì, e l'oggetto che Atta doveva sorvegliare se ne andava. Rhys non sapeva se la cagna avrebbe capito e obbedito. Era abituata a tenere d'occhio il kender, però, e Rhys sperava che sarebbe andata con lui adesso come aveva fatto in passato. Aveva pensato di provare a fabbricare un guinzaglio per lei, ma Atta non aveva mai saputo che cosa volesse dire

essere legata. Rhys immaginava che la cagna si sarebbe ribellata al guinzaglio e lui non aveva tempo per questo. La notte stava calando rapidamente.

«Atta, qui.»

La cagna andò da lui. Rhys le mise le mani sulla testa e la guardò negli occhi marroni.

«Vai con Nightshade», disse. «Tienilo d'occhio. Sorveglialo.»

Rhys la avvicinò e la baciò delicatamente sulla fronte. Quindi la lasciò andare.

«Chiamala di nuovo.»

«Atta, vieni», disse Nightshade.

Atta guardò Rhys. Lui fece un gesto verso il kender.

«Vattene via adesso», ordinò Rhys a Nightshade. «Svelto.»

Nightshade obbedì, incamminandosi verso l'ingresso della grotta. Atta diede un'ultima occhiata a Rhys, quindi obbediente seguì il kender. Rhys emise un lieve sospiro.

Nightshade si fermò. «Torniamo presto, Rhys. Non... non andare da nessuna parte.»

«Stai tranquillo, amico mio», rispose Rhys. «Tu e Atta prendetevi cura l'uno dell'altra.»

«Certamente.» Nightshade esitò, quindi si girò e schizzò fuori della grotta. Atta corse dietro al kender, così come aveva fatto molte volte in precedenza.

Rhys si accasciò contro la parete di roccia. Gli vennero le lacrime agli occhi, ma lui sorrise tra le lacrime.

«Perdonatemi la bugia, Maestro», disse sottovoce.

In tutta la lunga storia dei monaci di Majere, non avevano mai costruito un tempio a Flotsam.

Chemosh era sempre nella Sala delle Anime di Passaggio e ci andava molto poco: una contraddizione che si può spiegare col fatto che uno degli aspetti del Signore della Morte era sempre presente nella Sala, seduto sul trono scuro, a passare in rassegna tutte quelle anime che avevano abbandonato la carne mortale e stavano per affrontare la fase successiva del viaggio eterno.

Chemosh ritornava raramente a questo suo aspetto. Questo luogo era troppo isolato, troppo lontano dal mondo degli dèi e degli uomini. Agli altri dèi era proibito venire nella Sala, affinché non esercitassero un'indebita influenza sulle anime sottoposte a giudizio.

Al Signore della Morte era concessa l'ultima possibilità di influenzare le anime per indurle a passare alla sua causa malvagia, di impedire loro di proseguire il viaggio, di catturarle e tenerle con sé. Le anime che avevano appreso le lezioni della vita riuscivano facilmente a evitare le sue insidie, così come ci riuscivano le anime innocenti, per

esempio quelle dei bambini.

Uno degli dèi della luce o della neutralità poteva intercedere per conto di un'anima, ma solo impartendo una benedizione a quell'anima prima che entrasse nella Sala. Una di tali anime si trovava adesso davanti al trono di onice e argento: un'anima che era annerita eppure pervasa da una luce azzurra. L'uomo aveva commesso atti ripugnanti, eppure aveva sacrificato la propria vita per salvare dei bambini intrappolati in un incendio. Il viaggio della sua anima non sarebbe stato facile, poiché lui aveva ancora molto da imparare, ma Mishakal l'aveva benedetto, e lui riuscì a sfuggire alla mano ossuta del Signore della Morte che cercava di ghermirlo. Quando Chemosh intrappolava un'anima, la prendeva e la scaraventava nell'Abisso oppure la rispediva indietro ad abitare il corpo morto che adesso sarebbe diventato la sua terribile prigione.

Anche gli dèi delle tenebre potevano rivendicare anime. Le anime già promesse a Morgion o maledette da Zeboim entravano nella Sala avvolte in catene per essere consegnate dal Signore della Morte a quegli dèi che loro avevano giurato di servire.

Chemosh nel suo aspetto di «mortale» veniva nella Sala soltanto durante quei periodi in cui era profondamente turbato. Si divertiva a farsi rammentare il proprio potere. Qualunque dio avesse adorato in vita un mortale, quando quella vita si concludeva l'anima si presentava davanti a lui. Anche coloro che negavano l'esistenza degli dèi si ritrovavano qui: un brutto colpo per molti. Venivano giudicati in base a come avevano vissuto la propria vita, non al fatto che avessero o no professato una fede in un dio durante tale vita. Una strega che avesse aiutato gli altri per tutta la vita veniva fatta proseguire, mentre l'anima cupida e bramosa che aveva regolarmente imbrogliato i clienti senza però mai perdersi una cerimonia di preghiera cadeva vittima delle lusinghe del Signore della Morte e finiva nell'Abisso.

Alcune anime potevano andarsene ma sceglievano di non farlo. Una madre era riluttante ad abbandonare i figli piccoli; un marito non voleva lasciare la moglie. Queste rimanevano legate a coloro che amavano finché non si persuadevano che era giusto per loro proseguire, che i vivi dovevano andare avanti con la loro vita e anche i morti dovevano andare avanti.

Chemosh era in piedi nella Sala a osservare formarsi la fila di anime, una fila che doveva essere eterna, e si rammentò di quell'epoca terribile in cui la fila si era interrotta di colpo in maniera inaspettata. L'epoca in cui era comparsa davanti a lui l'ultima anima, e lui si era guardato attorno con uno stupore che non conosceva limiti. Il Signore della Morte si era alzato dal trono per la prima volta da quando aveva preso posto lì dall'inizio della creazione e si era precipitato fuori della Sala infuriato solo per scoprire che Takhisis aveva rubato il mondo e si

era portata via le anime.

Chemosh aveva allora appreso la verità di un adagio dei mortali: non si apprezza mai ciò che si ha finché non lo si perde.

Inoltre si promette solennemente che non lo si perderà mai più.

Chemosh osservava le anime arrivare davanti a lui e ascoltava le loro storie e mercanteggiava e pronunciava il suo giudizio, e ne catturava alcune e ne lasciava andare altre, e aspettava di provare il caldo bagliore della soddisfazione.

In questo giorno non arrivava. Chemosh si sentiva decisamente insoddisfatto. Ciò che doveva andare bene stava andando tutto male. Aveva perso il controllo della situazione, e non aveva idea di come se lo fosse lasciato sfuggire. Era come se lui fosse stato maledetto...

A quella parola si rese conto all'improvviso perché fosse stato attirato qui, si rese conto di ciò che cercava.

Si trovava nella Sala delle Anime di Passaggio e vedeva di nuovo la prima anima che era arrivata davanti a lui quando il mondo era stato restituito: l'anima mortale di Takhisis. Tutti gli dèi erano stati presenti al suo passaggio. Chemosh udiva ancora le parole di lei, in parte supplica disperata e in parte ringhio di sfida.

«State commettendo un errore!» aveva detto loro Takhisis. «Ciò che io ho fatto non può essere disfatto. La maledizione è su di voi. Se distruggete me, distruggete voi stessi.»

Chemosh non poteva giudicarla. Nessuno degli dèi poteva farlo. Lei era stata una di loro, dopo tutto. Il Dio Supremo era venuto a rivendicare l'anima della figlia perduta, e il regno di Takhisis, Regina delle Tenebre, aveva avuto fine, e il tempo e l'universo erano andati avanti.

Chemosh all'epoca non aveva tenuto in nessuna considerazione la predizione di Takhisis. Chiacchiere, vaneggiamenti, minacce: Takhisis aveva sputato simili veleni per eoni. Chemosh non poté fare a meno di pensarci adesso, pensarci e domandarsi inquieto che cosa avesse voluto effettivamente dire la defunta e non compianta Regina.

C'era una sola persona che poteva saperlo, una sola persona che era stata vicina a Takhisis più di chiunque altro nella storia. L'unica persona che lui aveva scacciato dalla propria presenza.

Mina.

9

Nightshade si allontanò dalla grotta con un peso sul cuore: il cuore gli pesava troppo per restare nel petto, gli sprofondò nello stomaco, dove si offese per via della carne di maiale salata e gli fece venire il mal di pancia. Da lì il cuore sprofondò ulteriormente, aumentandogli il peso dei piedi cosicché questi si muovevano sempre più lenti, finché non divenne uno sforzo anche il minimo movimento. Il cuore gli si faceva sempre più pesante quanto più lui si allontanava.

Il cervello di Nightshade continuava a dirgli che lui era in missione urgente per salvare Rhys. Il problema era che il cuore non ci credeva, per cui non solo il cuore era giù dalle parti delle scarpe, a imbarazzargli i piedi, ma il cuore era anche impegnato a discutere con la testa, per non parlare della carne di maiale salata.

Nightshade ignorò il cuore e obbedì alla testa. La testa significava Logica, e gli esseri umani erano impressionati dalla Logica e sottolineavano sempre quanto fosse importante comportarsi in maniera logica. La Logica affermava che Nightshade avrebbe avuto maggiori possibilità di salvare Rhys se gli avesse portato aiuto sotto forma di monaci di Majere anziché se lui (un semplice kender) fosse rimasto con Rhys nella grotta. Era stata la Logica dell'argomentazione di Rhys a persuadere Nightshade ad andarsene, e questa stessa Logica lo faceva avanzare anche se il cuore lo sollecitava a voltarsi e tornare indietro di corsa.

Atta gli restava alle calcagna, come le era stato ordinato. Anche lei doveva essere infastidita dal cuore, poiché continuava a fermarsi, attirandosi severi rimproveri da parte del kender.

«Atta! Qui, ragazza! Devi starmi dietro!» la ammoniva Nightshade. «Non abbiamo tempo per bighellonare.»

Atta gli trotterellava dietro perché le era stato detto di fare così, ma non era contenta, e non lo era nemmeno Nightshade.

Il camminare stesso era un altro problema. Solinari e Limitari erano entrambe nel cielo quella notte. Solinari era mezza piena e Lunitari completamente piena, per cui sembrava che le lune facessero l'occhiolino a Nightshade come occhi male assortiti. Il kender vedeva in alto il contorno di una cresta montuosa e calcolava (logicamente) che in cima a quella cresta avrebbe trovato una strada, e che quella strada avrebbe condotto a Flotsam. La cresta non sembrava tanto lontana: appena un saltino sopra certe dune di sabbia, seguito da un'arrampicata fra certi macigni.

Le dune di sabbia si rivelarono però difficili da superare. Il saltino fu un fallimento completo. La sabbia era instabile e molliccia e gli scivolava via da sotto gli stivali che erano già viscidi per la carne di

maiale. Nightshade invidiava Atta, che scalpicciava sopra la sabbia, e desiderava avere quattro zampe. Nightshade si dibatté nella sabbia per quello che gli parve un tempo infinito, passando più tempo carponi che in piedi. Si sentì accaldato e sfinito, e ogni volta che guardava gli pareva che te cresta si spostasse più lontano.

Tutte le cose giungono al termine, però, perfino le dune di sabbia. Restavano i macigni. Nightshade immaginava che i macigni fossero meglio delle dune e con sollievo prese ad arrampicarsi sulla cresta.

Il sollievo evaporò presto.

Nightshade non sapeva che i macigni fossero anche di dimensioni così enormi, né che fossero tanto aguzzi, né che scalarli fosse così difficile, né che i ratti dimoranti in mezzo ai macigni fossero così grossi e cattivi. Fortunatamente aveva con sé Atta, altrimenti i ratti l'avrebbero portato via, poiché non avevano la minima paura di un kender. Il cane però a loro non piaceva. Atta abbaiava ai ratti. Loro la fissavano torvi con gli occhi rossi, squittivano verso di lei, poi sgattaiolavano via.

Dopo appena un breve soggiorno fra i macigni, Nightshade aveva le mani graffiate e sanguinanti e la caviglia ferita dopo essere scivolato ed essersela incuneata in una fenditura. Dovette fermarsi a un certo punto per vomitare, ma in questo modo almeno risolse il problema della carne di maiale salata.

Poi, proprio quando pareva che questi macigni dovessero proseguire all'infinito, raggiunse la cima della cresta.

Nightshade arrivò sulla strada che l'avrebbe condotto a Flotsam e ai monaci, e guardò in su e in giù per quella strada. Il suo primo pensiero fu che la parola «strada» rivolgesse a questa striscia rocciosa di solchi di carri un complimento che non si meritava. Il suo secondo pensiero fu più cupo. La cosiddetta strada si estendeva all'infinito, per quanto lui potesse vedere, in entrambe le direzioni.

Al termine di entrambe le direzioni non vi era nessuna città.

Flotsam era immensa. Per tutta la vita lui aveva udito storie riguardo a Flotsam. Era una città che non dormiva mai. Era una città di luci delle fiaccole, di luci delle taverne, falò sulle spiagge e fuochi domestici che brillavano alle finestre delle case. Nightshade aveva ipotizzato che quando avesse raggiunto la strada sarebbe stato in grado di vedere le luci di Flotsam.

Le uniche luci che vedeva erano le stelle pallide e fredde e gli esasperanti occhi ammiccanti delle due lune.

«E allora dov'è?» Nightshade si girò da una parte, poi dall'altra. «Da che parte vado?»

La verità giunse a destinazione. La verità gli fece sprofondare il cuore. La verità fece affondare la logica.

«Non importa da che parte sia Flotsam», disse Nightshade con

un'improvvisa e terribile constatazione. «Perché, da qualunque parte sia Flotsam, è troppo lontana. Rhys lo sapeva! Sapeva che non saremmo mai arrivati a Flotsam e ritornati in tempo. Ci ha mandati via perché sapeva che lui sarebbe morto!»

Il kender si sedette a terra e, cingendo con le braccia il collo della cagna, la abbracciò forte. «Che facciamo, Atta?»

Per tutta risposta, la cagna si staccò da lui e corse indietro verso i macigni. Fermandosi, lo guardò ansiosa e scodinzolò.

«Non servirebbe a niente tornare indietro, Atta», disse sconsolato Nightshade. «Anche se io riuscissi a scendere per quelle stupide rocce senza rompermi l'osso del collo, cosa che non credo di poter fare, non servirebbe.»

Si deterse il sudore dal viso.

«Non possiamo salvare Rhys, non certo noi due soli. Io sono un kender e tu un cane. Abbiamo bisogno di aiuto.»

Era seduto sulla strada, immerso nella disperazione, con la testa fra le mani. Atta gli leccò la guancia e gli diede un colpetto col naso sotto l'ascella, cercando di pungolarlo all'azione.

Nightshade sollevò la testa. Gli era venuto un pensiero, un pensiero che lo faceva ardere di follia.

«Eccoci qui, Atta, quasi ci uccidiamo per aiutare Rhys, e il suo dio che cosa sta facendo in tutto questo tempo? Niente, ecco che cosa! Gli dèi possono fare qualunque cosa! Majere poteva mettere Flotsam dove noi potevamo trovarla. Majere poteva rendere dura quella sabbia molliccia e teneri quei macigni aguzzi. Majere poteva far cadere via le catene di Rhys! Majere poteva mandare da me sei monaci subito, in cammino lungo la strada per salvare Rhys. State ascoltando, Majere?» Nightshade strillava verso il cielo.

Attese alcuni istanti, dando una possibilità al dio, ma i sei monaci non comparvero.

«Adesso l'avete combinata», disse minaccioso il kender e si alzò sui due piedi, guardò su verso il cielo, si mise le mani sui fianchi e diede al dio una lavata di capo.

«Non so se mi state ascoltando o no, Majere», disse Nightshade con tono severo. «Probabilmente no, poiché io sono un kender e nessuno ascolta noi, e io sono anche un mistico, il che significa che non vi venero. Comunque, sapete, non dovrebbe fare nessuna differenza. Voi siete un dio del bene, secondo quanto dice Rhys, e questo vuol dire che dovreste ascoltare la gente (tutti, compresi i kender e i mistici), che noi vi veneriamo o no. Ora, io posso capire che voi non consideriate giusto da parte mia chiedervi aiuto, poiché io non ho mai fatto niente per voi, ma voi siete molto più grande di me e molto più potente, per cui penso voi possiate permettervi di essere magenta o magnesio o qualunque sia quella parola che vuol dire

essere gentile e generoso con la gente anche se non se lo merita. E forse io non merito il vostro aiuto, ma Rhys sì. D'accordo, ha smesso di venerare voi per venerare Zeboim, ma dovete sapere che l'ha fatto solo perché voi l'avevate abbandonato. Oh, ho sentito tutte quelle chiacchiere sul fatto che noi non possiamo capire la mente degli dèi, ma si presume che voi dèi capiate invece il cuore degli uomini, per cui voi Majere dovreste capire che Rhys se n'è andato perché era incollerito e offeso. Adesso ve lo siete ripreso e questo è davvero bello da parte vostra, ma dopo tutto non è che quanto avreste dovuto fare in primo luogo, poiché voi siete un dio del bene, per cui non ve ne faccio un gran merito.»

Nightshade si interruppe per riprendere fiato e per cercare di mettere ordine nei pensieri, che si erano piuttosto ingarbugliati. Fatto questo, proseguì la sua argomentazione, accalorandosi sempre più. «Rhys ha dimostrato la sua fedeltà a voi respingendo Zeboim quando lei avrebbe potuto salvare lui e anche noi, e sta dimostrando la sua fedeltà restandosene lì in quella grotta in attesa di morire quando Mina torna per torturarlo. Voi che state facendo in cambio? Lo lasciate lì incatenato in quella grotta!»

Nightshade alzò le braccia e la voce e gridò: «Tutto questo ha un senso per voi, Majere?».

Si zittì, lasciando al dio il tempo per rispondere.

Nightshade udì dei gabbiani accapigliarsi per un pesce morto, le onde frangersi sulla riva, il vento fare crepitare l'erba morta. Niente di tutto questo gli parve la voce di un dio.

Nightshade emise un sospiro. «Immagino che potrei offrirvi qualcosa perché tutto questo valga la pena per voi. Potrei offrirvi di diventare un vostro fedele, ma (a essere sincero) sarebbe una menzogna. A me piace essere un "nightstalker". Mi piace aiutare le anime morte a trovare la strada per lasciare questo mondo se è questo che vogliono, e mi piace tenere loro compagnia se preferiscono restare. Mi piace la sensazione che provo quando creo uno dei miei incantesimi mistici e lo spirito della terra si insinua dentro di me e mi prorompe nel cuore e mi si riversa nella punta delle dita, e le mani mi formicolano tutte e io (io, un kender) faccio piegare in due un grosso, enorme minotauro. Allora non penso di poter contrattare con voi, e sapete una cosa, Majere, io non penso che la gente debba contrattare con gli dèi. Perché? Perché voi siete davvero un dio e perché voi siete grande, meraviglioso e potente, e perché io sono solo un kender, e Atta è solo un cane, e Rhys è solo un uomo, e noi abbiamo bisogno di voi. Allora mandatemi quei sei monaci e sbrigatevi.»

Nightshade abbassò le braccia, emise un sospiro tremendo e attese fiducioso.

Il bisticcio fra i gabbiani si concluse quando uno di loro se ne volò

via col pesce. Le onde continuarono a frangersi, ma lo facevano da sempre. Il vento si era smorzato, per cui l'erba era silenziosa. E così pure il dio.

«Forse non proprio sei monaci», prese tempo Nightshade. «Che ne direste di due monaci e un cavaliere? Oppure un monaco e un mago?»

Atta piagnucolò e gli batté la zampa sulla gamba. Nightshade si chinò per accarezzarle la testa, ma la cagna ritrasse la testa da sotto la mano. Lo guardò e strinse gli occhi. Non lo stava sollecitando. Gli stava dicendo qualcosa.

Basta con queste sciocchezze. Torniamo indietro.

Lo sguardo intenso della cagna lo fece sentire tutto contorto dentro.

«Adesso so che cosa si prova a essere una pecora», mormorò, cercando di evitare lo sguardo penetrante di Atta. «Aspettiamo ancora un minuto, Atta. Diamo una possibilità al dio. Sono quei macigni, lo sai. Non mi resta più pelle sulle mani... Che cos'è?»

Nightshade intravide del movimento. Ruotò su se stesso e guardò fisso lungo la strada e vide, alla luce delle lune ammiccanti, due persone che arrivavano nella sua direzione.

«Grazie, Majere!» gridò Nightshade e prese a correre lungo la strada agitando le braccia e gridando: «Aiuto! Aiuto!»

Atta gli corse dietro, abbaiando furiosamente. Il kender era tanto emozionato e sollevato che non prestò attenzione al tono dell'abbaiare. Continuava a correre e continuava a urlare. «Ragazzi, sono contento di vedervi!» e soltanto quando fu molto più vicino ai due e li guardò bene si rese conto che non lo era.

Contento di vederli.

Erano i Prediletti.

10

Mina guardò fuori dalla finestra verso il Mare di Sangue che era calmo nell'oscurità illuminata dalla luna. La luce rossa di Lunitari brillava sulle onde, formando una radura lunare, un percorso rosso sull'acqua rossa macchiata del viola della notte. Il desiderio ardente di Mina la trasportava fuori dalla sua prigione verso il mare eterno e infinito. Le onde le lambivano i piedi e lei entrava a grandi passi nell'acqua...

Alle sue spalle la porta cigolò nell'aprirsi.

«Chemosh!» disse Mina con gioia accorata. «È venuto da me!»

Mina in un attimo fu di nuovo nella sua camera, di nuovo nella sua prigione. Con le braccia tese, si girò per accogliere il suo amato, pronta a gettarsi ai suoi piedi e a implorare il suo perdono.

«Mio signore...» gridò.

Le parole le morirono sulle labbra. La gioia le morì nel cuore.

«Krell», disse, e non fece alcuno sforzo per mascherare il proprio disprezzo. «Che vuoi?»

Il cavaliere della morte entrò nella stanza sferragliando pesantemente. La testa munita di elmo, decorato con le corna di ariete incurvate, la guardava con occhi lascivi. Quegli occhi suini fiammeggiavano.

«Ucciderti.»

Krell chiuse la porta con un calcio. Estrasse la spada dal fodero e avanzò verso di lei.

Mina si drizzò, lo affrontò con sdegno. «Il mio signore non ti permetterà di toccarmi!»

«Al tuo signore non importa un culo di topo di te», la schernì Krell. «Avanti. Invocalo. Vedi se ti risponde.»

Mina rammentò lo sguardo di odio che Chemosh le aveva rivolto, rammentò che lui l'aveva scacciata dalla sua presenza, si era perfino rifiutato di ascoltarla. Si immaginò di invocare il suo aiuto e udì nel proprio cuore il silenzio riecheggiante del rifiuto di Chemosh.

Questo non poteva sopportarlo.

Krell l'aveva minacciata in precedenza, ma le sue minacce erano state semplici spavalderie e spacconate. Non aveva osato farle del male fintanto che Chemosh la proteggeva. Questa era un'occasione per Krell. Lei era sola e inerme. Non aveva armi. Nemmeno preghiere, poiché Chemosh le aveva voltato le spalle.

Mina perlustrò la stanza alla ricerca di qualcosa, qualunque cosa, che potesse usare a propria difesa. Non che potesse fare qualche differenza. La spada più affilata mai costruita non avrebbe potuto neanche ammaccare l'armatura del cavaliere della morte.

Mina non intendeva però morire senza combattere. La sua anima sarebbe andata con orgoglio alla Sala delle Anime di Passaggio. Chemosh non si sarebbe vergognato di lei.

Anche Krell si guardava attorno nella camera, ma non per lo stesso motivo.

«Da dove viene quella strana luce?» domandò. «Hai dato fuoco a qualcosa?»

Su un tavolo vi era un candeliere; era fatto di ferro contorto, con un piede artigliato e tre mani simili ad artigli che reggevano le candele. Era grosso e pesante. Il problema era che si trovava a diversi passi da lei.

«Sì», disse Mina. «Ho evocato uno spiritello del fuoco.»

Indicò una parte della stanza dall'altro lato rispetto al candeliere.

«Uno spiritello del fuoco!» Soltanto Krell ci sarebbe cascato. Ruotò la testa.

Mina balzò verso il tavolo e si tuffò per prendere il candeliere. Strinse le mani attorno alla base e lo sollevò e, oscillando nel girarsi, colpì con tutta la propria forza l'elmo di Krell.

L'ultima volta che aveva lottato con Krell nel Bastione della Tempesta, gli aveva staccato la testa dalle spalle. Quella volta Chemosh era con lei.

Questa volta nessun dio parteggiava per lei. Nessun dio combatteva per lei.

Il candeliere di ferro si schiantò contro l'elmo di Krell, ma il colpo non gli fece nulla. Forse non lo sentì nemmeno. L'urto del colpo e il contatto feroce col cavaliere della morte fecero vibrare le braccia di Mina dal polso alla spalla, paralizzandola momentaneamente. Il candeliere le scivolò dalle mani che le si erano all'improvviso intorpidite.

Krell si girò di nuovo verso di lei. Le afferrò il braccio, glielo torse e la scagliò contro il muro. Mina restò senza fiato per il dolore ma non urlò. Lui la circondò con le braccia, cosicché lei non poteva scappare. Krell spinse la testa munita di elmo vicino a lei. Mina vedeva il vuoto all'interno e sentiva il fetore nauseabondo della corruzione e della morte.

«Vorrei essere un uomo vivo», disse Krell, gongolando sopra di lei. «Mi divertirei un po' con te prima di ucciderti, proprio come ai vecchi tempi. Mi piaceva vedere la paura nei loro occhi. Sapevano che cosa avrei fatto a loro, e strillavano e pregavano e imploravano per salvarsi la miserabile vita, e io dicevo loro che se avessero fatto le brave bambine e mi avessero lasciato divertire con loro le avrei lasciate vivere. Mentivo, naturalmente. Quando avevo finito, stringevo loro le mani al collo (avevano un collo morbido e snello, come il tuo) e le strozzavo.»

Prese ad accarezzarle il collo con una forza dolorosa.

«Immagino che dovrò accontentarmi di strozzarti.»

Le sue dita le si chiusero attorno al collo e presero a stringere.

La furia (ardente e arroventata e dal sapore amaro) ribolliva nel profondo di Mina. La luce d'ambra le ardeva negli occhi. Una luce d'ambra le proruppe dalla punta delle dita. Mina afferrò i polsi di Krell, gli strappò via le mani dal proprio collo e lo scaraventò via da lei.

«Uomo vivo!» gridò, e la sua furia scosse le mura del castello. «Tu vuoi essere un uomo vivo! Io esaudisco il tuo desiderio!»

Puntò il dito contro Krell, e la luce d'ambra lo inondò. Krell urlò e prese a dimenarsi dentro l'armatura, e all'improvviso l'armatura andò in pezzi e scomparve.

Ausric Krell era davanti a lei, con la carne nuda che tremava, il corpo nudo che rabbrividiva. Gli occhietti suini erano iniettati di sangue, contornati di bianco, e la fissavano con uno stupore terrorizzato.

«Inginocchiati davanti a me!» comandò Mina.

Krell crollò bocconi afflosciandosi ai suoi piedi.

«D'ora in poi sarai al mio servizio!» gli disse Mina.

Krell borbottò qualcosa di inintelligibile.

Mina lo scalciò e lui gridò di dolore.

«Sì, sì! Sarò al tuo servizio!» gemette Krell.

Mina superò Krell, che si faceva piccolo per la paura, e avanzò a grandi passi verso la porta. La toccò e la porta esplose con una fiammata color ambra. Mina attraversò la pioggia di tizzoni e uscì nel corridoio buio. Guardò una parete di pietra e questa si fuse; comparve una scala di pietra. Mina salì la scala che procedeva a spirale, conducendo su verso i bastioni.

«Riferisci al mio signore Chemosh, quando ritorna», la voce di Mina risuonava negli orecchi di Krell, «che sono andata a prendere ciò che desidera il suo cuore.»

Krell rimase accasciato e apatico a terra. Era terrorizzato ad aprire gli occhi per paura di vedere Mina. Alla fine però il pavimento di pietra cominciò a fargli male sulle ginocchia ossute. Il freddo gli provocava la pelle d'oca sulle braccia nude e gli faceva raggrinzire le parti intime. Krell si pizzicò il braccio ed emise un guaito, quindi gemette e imprecò.

Non c'era da dubitarne. Di mezza età, con i capelli grigi e la calvizie incipiente, la pelle giallastra e il ventre floscio, aveva visto avverarsi il suo desiderio.

Krell era di nuovo un uomo vivo.

11

Mentre Ausric Krell se la passava molto male dentro il Castello dei Prediletti, Nightshade se la passava ancora peggio al di fuori.

Avrebbe dovuto riconoscere subito i morti viventi discepoli di Chemosh. Se avesse prestato attenzione, avrebbe notato che i due uomini (quelli che lui aveva sperato fossero stati mandati dal dio a salvare Rhys) in cammino lungo la strada non erano affatto uomini. In loro non vi era nessun bagliore confortante, nessuna luce di vita che ardesse dentro di loro. Non erano altro che forme nella notte. Atta lo sapeva. Il suo abbaiare era stato un avvertimento, non un benvenuto. Adesso la cagna se ne stava tremante al suo fianco, ringhiando a denti sbarrati.

I due Prediletti si fermarono. Fissarono Nightshade con i loro occhi vuoti, e lui incominciò a sentirsi a disagio. Non sapeva bene perché, anche se più o meno si ricordava di avere sentito da Gerard qualcosa riguardo al marito di una tizia fatto a pezzi. Ma all'epoca stava pensando a che cosa ci sarebbe stato per cena e non vi aveva prestato attenzione.

I Prediletti che lui aveva incontrato in precedenza erano stati tutti piuttosto docili, fintanto che non avevano cercato di sedurre qualcuno, e finora nessun essere umano (Prediletto o no) aveva mai cercato di sedurre Nightshade (se si esclude quella prostituta in un vicolo di Palanthas, la quale in quel momento era completamente ubriaca).

Comunque a Nightshade non piaceva il modo in cui questi due lo guardavano. I Prediletti in genere non si preoccupavano di fissarlo. I più si limitavano a ignorarlo, e lui era giunto a preferire che fosse così.

«Scusate, amici», disse Nightshade, rivolgendo loro un saluto con la mano. «Errore mio. Pensavo foste qualcun altro. Qualcuno di vivo», mormorò sottovoce.

Non sapeva che fare. Doveva forse superarli spensieratamente con un allegro «ciao ciao» o doveva voltarsi e scappare? L'istinto votava per voltarsi e scappare. Stava per obbedire, quando vide uno degli uomini estrarre un coltello.

«Che stai facendo?» domandò il suo compagno. «È un kender.»

«Sì», disse Nightshade, indietreggiando. «Sono un kender.»

«Non mi interessa», disse l'uomo con voce cattiva. «Lo spedisco da Chemosh.»

«Ma è un kender», ripeté il suo compagno con disgusto. «Chemosh non vuole kender.»

«Ha ragione, sai», assicurò Nightshade a quello che brandiva il coltello. «Come dicono nelle taverne, "non si fa servizio ai kender;

niente kender nell'Abisso". Io ho visto i cartelli. Sono appesi dappertutto.»

Si guardò attorno inquieto, ma non era in vista nessun aiuto, nient'altro che strada deserta. Continuò a indietreggiare.

«A Chemosh non interessa», ribatté il Prediletto. «Per lui i morti sono morti, e uccidere fa passare il dolore.»

Avanzo verso Nightshade, brandendo il coltello. Nightshade vedeva macchie scure sulla lama.

«Ho assassinato una donna la notte scorsa», proseguì il Prediletto con tono colloquiale. «Ho sventrato quella vacca. Non voleva giurare fedeltà a Chemosh, ma il dolore mi si è alleviato. Prova anche tu. Aiutami a uccidere questa mezza cartuccia.»

Alzando le spalle, l'altro Prediletto raccolse un pezzo di legno da usare come bastone, e tutti e due si avvicinarono a Nightshade.

I Prediletti non uccidevano più per guadagnare convertiti a Chemosh, si rese conto con sgomento Nightshade. Uccidevano e basta!

Era intento a puntare il dito contro i Prediletti, pronto ad abbatterli come aveva abbattuto il minotauro, quando si rammentò all'improvviso che la sua magia non avrebbe funzionato contro di loro. Il cuore, che gli era finito nelle scarpe, adesso gli si arrampicò lungo le interiora fino a prenderlo per la gola e scuoterlo.

Nightshade col suo tentativo di incantesimo aveva perso del tempo prezioso per fuggire. Lo compensò ruotando su se stesso e scappando più forte che poté, e anche di più.

«Atta, vieni!» ansimò, e la cagna gli corse dietro.

Nightshade era bravo negli scatti; aveva molta pratica nel correre più veloce di sceriffi, casalinghe arrabbiate, contadini furiosi e mercanti irati. Il suo improvviso impeto di velocità colse di sorpresa i Prediletti, e per un po' lui li distanziò, ma era già stanco per essersi trascinato sulla sabbia ed essersi graffiato le mani sui macigni. Il suo scatto non aveva la potenza per durare. Le forze cominciarono a venirgli meno. Non lo aiutavano i solchi sulla strada né le sparse zolle di erba ed erbacce secche né gli stivali viscidi per la carne di maiale.

I Prediletti frattanto avevano preso velocità. Essendo morti, potevano correre per tutto il mese se volevano, mentre Nightshade immaginava di farcela ancora per qualche istante. Non osava perdere tempo a guardarsi indietro, ma non gli serviva: sentiva il respiro aspro e i tonfi dei passi, e sapeva che stavano guadagnando terreno.

Atta abbaiava furiosamente, per metà correndo dietro a Nightshade e per metà girandosi per minacciare i Prediletti.

A Nightshade il respiro prese ad arrivare con ansimi irregolari e dolorosi. I piedi gli vacillavano e incespicavano sul terreno irregolare. Era quasi spacciato.

Uno dei Prediletti afferrò la falda svolazzante della camicia del

kender. Nightshade diede uno strattone, cercando di liberarsi, ma finì col ruzzolare a capofitto in una grande chiazza di erbacce. Era pronto a combattere per salvarsi la vita, quando all'improvviso si trovò nel mezzo di quella che si poteva descrivere soltanto come un'esplosione di cavallette.

Nugoli di quegli insetti volanti e saltellanti ronzarono in aria. Vivevano in quella chiazza di erbacce, ed erano furiosi per essere stati disturbati in maniera tanto sgarbata. Nightshade aveva cavallette negli occhi, su per il naso e giù per il collo e nei pantaloni. Il kender rotolò via dalla chiazza di erbacce, dando manate e schiaffi e dimenandosi. Atta correva in cerchio, facendo scattare le mascelle e mordendo gli insetti. Nightshade freneticamente se ne scacciò diversi dagli occhi e quindi vide con stupore che le cavallette avevano aggredito i Prediletti.

I due uomini erano letteralmente brulicanti di insetti. Le cavallette si aggrappavano a ogni parte del loro corpo; erano in bocca e sciamavano attorno agli occhi e intasavano le narici. Quegli insetti ronzanti e frenetici strisciavano tra i capelli e decoravano le braccia e coprivano le gambe, e altre cavallette ancora convergevano sui Prediletti, alzandosi in volo con un ronzio irato dalle erbacce di tutto il ciglio della strada.

I Prediletti agitavano le braccia e saltavano anche loro lottando per scacciare gli insetti, ma più lottavano e più le cavallette parevano offendersi e attaccarli freneticamente.

Le cavallette che avevano infastidito Nightshade parvero rendersi conto che si stavano perdendo il divertimento, poiché si allontanarono ronzando per unirsi alle colleghe. Nel giro di qualche istante i Prediletti scomparvero alla vista, intrappolati dentro un nugolo roteante di insetti.

«Accidenti!» disse Nightshade con sgomento, e poi soggiunse, parlando ad Atta: «È la nostra occasione! Via di corsa!».

Gli restava ancora un piccolo impulso di energia, e si mise a testa bassa, gonfiando i muscoli delle gambe, e corse a rotta di collo lungo la strada.

Correva, correva, correva senza guardare dove stesse andando, e Atta gli ansimava accanto, quando il kender finì a capofitto contro qualcosa: *blam!*

Il kender rimbalzò e si rovesciò cadendo a terra sulla schiena lungo la strada. Scuotendo la testa stordito, alzò lo sguardo.

«Accidenti», disse di nuovo Nightshade.

«Mi dispiace, amico», disse il monaco, e allungò una mano premurosa per aiutare Nightshade ad alzarsi in piedi. «Avrei dovuto guardare dove stavo andando.»

Il monaco guardò Nightshade, e poi lungo la strada dove i

Prediletti fuggivano in direzione opposta, cercando di sbarazzarsi delle cavallette, che li attaccavano ancora. Il monaco ebbe un lieve sorriso e osservò preoccupato il kender.

«Stai bene?» domandò. «Ti hanno fatto del male?»

«N-no, fratello», balbettò Nightshade. «È stata una fortuna che siano arrivate quelle cavallette...»

Il kender ebbe un pensiero improvviso.

Il monaco era magro, snello e tutto muscoli, come Nightshade aveva motivo di sapere, poiché scontrarsi col monaco era stato come scontrarsi col fianco di una montagna. Il monaco aveva i capelli grigio-ferro che portava in una semplice treccia sulla nuca. Indossava una veste semplice di un colore arancione lucido, decorata con un disegno di rose attorno all'orlo e alle maniche. Aveva gli zigomi alti e la mascella forte e occhi scuri che adesso sorridevano, ma che probabilmente sapevano essere molto feroci se il monaco voleva.

Nightshade consentì al monaco di sollevarlo in piedi. Lasciò che il monaco gli spazzolasse via la polvere dagli abiti e gli strappasse via dai capelli una cavalletta dispersa e ostinata. Il kender vide che Atta si teneva indietro, facendosi piccola per la paura, senza avvicinarsi al monaco, e allora e soltanto allora il kender liberò la propria voce, che gli si era impigliata in gola.

«Ti ha mandato Majere, fratello? Che sto dicendo? Certo che ti ha mandato lui, così come ha mandato quelle cavallette!» Nightshade afferrò la mano del monaco e la strattonò. «Andiamo! Ti porto da Rhys!»

Il monaco rimase immobile. Nightshade non riuscì a spostarlo e finì quasi a gambe all'aria lui stesso.

«Io sto cercando Mina», disse il monaco. «Tu sai dove posso trovarla?»

«Mina! Chi se ne importa di lei?» gridò Nightshade.

Fissò il monaco con uno sguardo severo. «Ti sei confuso, fratello. Tu non stai cercando Mina. Io non ho mai chiesto niente a Majere riguardo a Mina. Tu stai cercando Rhys. Rhys Mason, seguace di Majere. Mina lavora per Chemosh... tutto un altro dio.»

«Nondimeno», disse il monaco, «io sto cercando Mina e devo trovarla rapidamente, prima che sia troppo tardi».

«Troppo tardi per che cosa? Oh, troppo tardi per Rhys! Ecco perché dobbiamo affrettarci! Su, fratello! Andiamo!»

Il monaco non si mosse. Diede un'occhiata accigliata verso il cielo.

«Già, strano colore, vero?» Nightshade allungò il collo. «Lo stavo notando anch'io. Una sorta di strano bagliore d'ambra. Credo che sia l'aura bori-rale o come la chiamano.»

Il kender si fece severo e assai serio. «Adesso guarda, fratello

monaco, io sono grato per le cavallette e tutto, ma non abbiamo tempo di star qui a cianciare dello strano colore del cielo notturno! Rhys è in pericolo. Dobbiamo andare! Subito!»

Il monaco non sembrava udirlo. Guardava in lontananza, come cercando qualcosa, e poi scrollò il capo.

«Cieco!» mormorò. «Io sono cieco! Tutti noi... ciechi. Lei è qui, ma io non la vedo. Non la trovo.»

Nightshade udì il dolore nella voce del monaco, e gli si strinse il cuore. Vedeva anche qualcos'altro, qualcosa nel monaco che, al pari dei Prediletti, avrebbe dovuto notare in precedenza. Guardò Atta, che si faceva piccola per la paura: una cosa che quel cane valoroso non faceva quasi mai.

Nessuna luce di vita brillava nel corpo del monaco, ma diversamente dai Prediletti il corpo aveva in sé una qualità eterea e inconsistente, quasi come se il monaco fosse stato dipinto sulla tela della notte. I pezzi del rompicapo presero a combaciare per Nightshade, cadendo tanto forte che gli assestarono un bel colpo sul lato della testa.

«Oh, mio dio!» ansimò Nightshade, e poi, rendendosi conto di ciò che aveva detto, si sbatté la mano sulla bocca. «Mi dispiace, signore!» mormorò fra le dita. «Non intendevo pronunciare il vostro nome invano. Mi è scappato!»

Cadde in ginocchio e chinò il capo.

«Va tutto bene riguardo a Rhys, maestà divina», disse miserevolmente il kender. «Adesso so perché dovete andare da Mina. Be', forse non lo so, ma posso immaginarlo.» Sollevò la testa e vide che il monaco lo osservava stranamente. «È una cosa tanto triste, vero? Riguardo a Mina, intendo.»

«Sì», disse il monaco con tranquillità. «Tanto triste.»

Majere si inginocchiò accanto a Nightshade e gli posò la mano sulla testa. Mise l'altra mano su Atta, che abbassò la testa sotto il tocco delicato del dio.

«Avete la mia benedizione, tutti e due, e Rhys Mason ha la mia benedizione. Lui ha fede e ha coraggio, e ha l'affetto di veri amici. Tornate da lui. Ha bisogno del vostro aiuto. Il mio dovere è altrove stanotte, ma sappiate che io sono con voi.»

Majere si alzò e guardò verso il castello, le cui mura erano inondate di quel bagliore livido e misterioso. Si incamminò in quella direzione.

Nightshade balzò in piedi. Si sentì rinvigorito, come se avesse dormito per una settimana e per giunta avesse mangiato quattordici pranzi enormi. Il corpo gli ferveva di rinnovata forza ed energia. Diede un'occhiata lungo la cresta in direzione della grotta, e la gioia gli svanì.

«Fratello dio!» gridò Nightshade. «Mi dispiace importunarvi ancora, dopo tutto quello che avete fatto per noi. Grazie per le cavallette, a proposito, e per la vostra benedizione. Mi sento molto meglio. C'è soltanto una cosa ancora.»

Agitò la mano. «Quei macigni sono difficili da scalare e sono terribilmente duri, signore», disse umilmente, «e aguzzi».

Il monaco sorrise e a quel sorriso i macigni scomparvero e il fianco della collina fu inondato di rigogliosa erba verde.

«Evviva!» gridò Nightshade. Agitando le braccia e urlando, sfrecciò giù per la collina. «Rhys, Rhys, tieni duro! Stiamo venendo a salvarti! Majere ci ha benedetti, Rhys! Ha benedetto me, un kender!»

Atta, contenta di trovarsi finalmente nella direzione giusta, sfrecciò sul terreno, superando agevolmente il kender urlante e lasciandolo presto molto indietro.

12

Rhys sedeva nell'oscurità della grotta e, all'avvicinarsi della morte, pensava alla vita. Alla sua vita. Pensava alla paura e alla codardia, all'arroganza e all'orgoglio, e tenendo stretta la scheggia di legno che gli aveva inciso la carne si inginocchiava davanti a Majere e umilmente gli chiedeva perdono.

Majere chiede a ciascuno dei suoi monaci di allontanarsi dalla vita in convento e viaggiare nel mondo almeno una volta nella vita. Intraprendere questo viaggio è volontario, non è obbligatorio. Nessun monaco è costretto a farlo, così come nessun monaco è mai costretto a fare alcunché. Tutti i voti che i monaci prendono sono ispirati dall'amore e vengono rispettati perché vale la pena di rispettarli. Il dio insegna saggiamente che le promesse fatte per costrizione e per paura della punizione sono prive di significato.

Rhys aveva scelto di non allontanarsi dal monastero. All'epoca non l'avrebbe mai ammesso, ma adesso si rendeva conto del motivo. Aveva pensato, per orgoglio e arroganza, di avere raggiunto la perfezione spirituale. Il mondo non aveva più niente da insegnargli. Majere non aveva più niente da insegnargli.

«Io sapevo tutto», disse sottovoce Rhys rivolto all'oscurità. «Ero felice e contento. Il cammino che percorrevo era agevole e facile e procedeva ripetutamente in circolo. L'avevo percorso tante volte che non lo vedevo più. Avrei potuto percorrerlo alla cieca. Mi sarebbe bastato continuare a camminare e sarebbe stato sempre lì per me. Mi dicevo che il cammino girava attorno a Majere. In verità, non girava attorno a niente. Il centro era vuoto. Senza saperlo, percorrevo il ciglio di un precipizio e, quando è arrivata la catastrofe e il cammino mi si è frantumato sotto i piedi, non avevo più dove andare. Sono caduto nell'oscurità. Anche allora Majere ha cercato di salvarmi. Mi ha teso la mano, ma io l'ho respinto categoricamente. Avevo paura. La mia vita comoda e illuminata dal sole mi era stata strappata via. Ne davo la colpa al dio, quando avrei dovuto dare la colpa a me stesso. Forse se fossi stato presente non avrei potuto impedire a Lleu di uccidere i miei genitori, ma sarei dovuto essere maggiormente comprensivo riguardo al dolore dei miei genitori. Avrei dovuto tendere loro la mano quando sono venuti da me in cerca di aiuto. Invece li ho respinti. Provavo risentimento verso di loro per avere introdotto indebitamente nella mia vita il loro dolore e la loro paura. Non provavo alcun sentimento per loro. Soltanto per me stesso.»

Rhys alzò gli occhi verso il cielo che non poteva vedere. «Soltanto quando ho perso la fede l'ho trovata. Come può avvenire un miracolo del genere? Perché voi, mio dio, non avete mai perso fede in me. Io

percorro senza timore l'oscurità, perché ho dentro di me la vostra luce...»

Una luminosità pallida e fredda rischiarò la grotta, come la luce chiamata fuoco fatuo, quella fiamma lambente che talvolta si vede ardere sopra una tomba e che la superstizione ritiene essere un presagio di morte.

L'uomo si materializzò nella grotta. Era pallido e di una bellezza fredda. Aveva lunghi capelli scuri ed era vestito sontuosamente di velluto nero e fine lino bianco con pizzi ai polsini. Osservò Rhys con occhi che non avevano né fine né inizio.

«Io sono Chemosh, Signore della Morte, e chi» soggiunse il dio, con occhio torvo, «sei tu?».

Rhys si alzò in piedi, facendo sferragliare le catene attorno a sé, e si inchinò con riverenza. Avrà anche aborrito Chemosh per il male che apportava al mondo, però lui era un dio e davanti a questo dio l'intera umanità doveva un giorno presentarsi.

«Io mi chiamo Rhys Mason, mio signore.»

«Non mi interessa affatto come ti chiami!» disse stizzoso Chemosh. «Tu sei l'amante di Mina! Ecco chi sei!»

Rhys guardò il dio con uno stupore tanto profondo che non gli venne in mente nessuna risposta da poter offrire a questa accusa sbalorditiva.

Chemosh stesso parve avere un ripensamento. Il Signore della Morte si guardò attorno in quella grotta spoglia, notando le catene e i resti untuosi della carne di maiale salata, l'acqua fetida e il fetore nauseabondo, poiché Rhys non poteva andare da nessuna parte per fare i suoi bisogni se non nella grotta.

«Questo non è precisamente quello che definirei un nido d'amore», osservò Chemosh. «E nemmeno», scrutò Rhys con ripugnanza, «tu mi impressioni molto come amante.»

«Io sono un monaco di Majere, mio signore», disse Rhys.

«Questo lo vedo», disse Chemosh, arricciando il labbro nel dare un'occhiata alla veste sbrindellata di Rhys che in quella luce misteriosa aveva assunto una sfumatura arancione. «L'interrogativo allora diventa: se tu non sei l'amante di Mina, che cosa sei per lei? Mina ha portato qui te: un monaco macilento e pulcioso.» Chemosh si avvicinò. «Perché?»

«Dovete domandarlo a lei, mio signore», disse Rhys.

Aveva parlato con fermezza, anche se gli ci era voluto uno sforzo. Tenendo stretta la scheggia di legno del bastone, Rhys in silenzio chiese a Majere di dargli coraggio. Il suo spirito poteva accettare l'inevitabilità della morte, ma la sua carne mortale rabbrividiva e lo stomaco gli si stringeva.

«Perché tu dovresti esserle fedele?» domandò Chemosh, irato.

«Perché tutti le sono fedeli? Io giuro sul Dio Supremo che ci ha creati e sul Chaos che ci annienterà che io non capisco!»

La sua furia investì la caverna come un vento caldo. Sudando, Rhys si conficcò nei palmi della mano la punta aguzza della scheggia, usando il dolore per impedirsi di crollare.

«Mina ti incatena a una parete e ti tormenta: vedo il segno della sua ira sulla tua guancia. Ti ha lasciato qui a morire di fame oppure...»

Chemosh si interruppe, osservò attentamente Rhys. «Ha intenzione di ritornare. Per torturarti. Perché? Tu hai qualcosa che lei vuole. Questo è il motivo. Che cos'è, Rhys Mason? Deve essere di grande valore...»

Rhys avrebbe potuto fornire la spiegazione, ma andava contro tutte le sue convinzioni. L'anima di un uomo è sua, insegnava Majere. I suoi misteri possono essere svelati oppure no, a sua scelta. Mina, per qualunque ragione, aveva scelto di mantenere il proprio segreto. Non l'aveva detto a Chemosh. Anche se l'anima di Mina poteva essere nera per i suoi crimini, quell'anima era sua. Il segreto doveva svelarlo lei, non lui.

Rhys rimase in silenzio. Gli colava sangue lungo il palmo della mano e fra le dita serrate.

«La tua carne può sfidarmi», disse Chemosh, con l'alito freddo come aria che fuoriuscisse da una tomba. «Ma il tuo spirito no. I morti non possono mentirmi. Quando la tua anima sarà davanti a me nella Sala delle Anime di Passaggio, tu mi dirai tutto ciò che sai.»

Allora andrete incontro a una triste delusione, mio signore, pensò mestamente Rhys, poiché in verità io non so niente.

Chemosh si avvicinò, con la mano tesa. «Ti ucciderò rapidamente. Non soffrirai, come ti capiterebbe per mano di Mina.»

Rhys fece un breve cenno del capo per rassegnazione. Il cuore gli batteva rapido; aveva la bocca secca. Non riusciva più a parlare. Inspirò, indubbiamente per l'ultima volta, e si fece coraggio. Chiudendo gli occhi, per cancellare il terrore di quel dio tremendo, affidò il proprio spirito a Majere.

Sentì la benedizione del dio scorrere in lui, e con quella benedizione giunsero una serenità estatica e un abbaiare.

L'abbaiare di un cane. Subito fuori della grotta. E con l'abbaiare di Atta giunse la voce acuta di Nightshade.

«Rhys! Siamo tornati! Ehi, ho incontrato il tuo dio! Mi ha dato la sua benedizione...»

Rhys aprì gli occhi. La serenità defluì da lui.

Chemosh si voltò per metà, guardò verso l'ingresso della grotta. «Che cosa c'è? Un kender e un cane?»

«I miei compagni di viaggio», disse Rhys. «Lasciateli andare, mio signore. Sono innocenti, coinvolti per caso in questa storia.»

Chemosh parve affascinato. «Il kender afferma di avere incontrato il tuo dio...»

«È un kender, mio signore», disse disperato Rhys.

In quel momento inopportuno Nightshade urlò: «Ehi, Rhys, sono venuto a trattare con quella persona Mina!». La sua voce e i suoi passi riecheggiarono in tutta la grotta. «Atta, non così veloce!»

«Trattare con Mina?» ripeté Chemosh. «Non mi sembra tanto innocente. Sembra che adesso avrò due anime da interrogare...»

«Nightshade!» gridò Rhys. «Non entrare qui! Scappa! Prendi Atta e...»

«Silenzio, monaco», ordinò Chemosh, e con la mano chiuse la bocca di Rhys.

Il freddo della morte pervase le membra di Rhys. Quel freddo terribile era come un afflusso di frammenti di ghiaccio nel sangue. Un dolore freddo e lancinante gli sconvolgeva il corpo. Rhys gemette e si dibatté.

Il Signore della Morte lo tenne stretto, il suo tocco crudele gli gelava il sangue. Rhys crollò in ginocchio.

Atta schizzò dentro la cavità. Vide il suo padrone in ginocchio, evidentemente in pericolo, e un uomo chino su di lui. Ad Atta non piaceva quest'uomo. In lui vi era qualcosa di sinistro, qualcosa che la spaventava. L'uomo non aveva alcun odore, tanto per cominciare. Ogni creatura viva e ogni creatura morta hanno un odore, alcune piacevole, altre non tanto, ma non quest'uomo, e la cosa la spaventava. L'uomo era, sotto questo aspetto, come quella donna chiassosa e antipatica proveniente dal mare, e come il monaco che aveva appena imposto su di lei mani delicate. Nessuno di loro aveva odore, e la cagna trovava tutto questo misterioso e terrificante.

Atta era spaventata. Il suo cuore semplice tremava. L'istinto la sollecitava a voltarsi e scappare, ma questo strano uomo stava facendo del male al suo padrone, e questo non si poteva permettere. Il cuore le si gonfiò di furia, e Atta balzò all'attacco. Non puntò alla gola, poiché l'uomo le dava le spalle, chino sopra Rhys. Atta cercò invece di azzoppare il nemico. La saggezza tramandatale dall'antico antenato, il lupo, le diceva come abbattere un nemico più grosso: puntare alla gamba. Spezzare l'osso o tranciare un tendine.

Atta affondò i denti nella caviglia di Chemosh.

L'aspetto di un dio è formato dall'essenza del dio intessuta in un'immagine che alla mente degli uomini appare quella di un mortale. L'aspetto è visibile all'occhio dei mortali, è percepibile al tatto di un mortale. L'aspetto del dio può parlare ai mortali, udirli e reagire a loro. Poiché l'aspetto è costituito da essenza immortale, non percepisce dolore né sensazioni piacevoli della carne. Il dio spesso finge di sì, per apparire ai mortali maggiormente simile a un vivente.

Nel caso di Chemosh e del suo amore per Mina, il dio può perfino persuadersi a credere a questa menzogna.

Chemosh non avrebbe assolutamente potuto sentire i denti aguzzi di Atta stringergli la gamba, ma li sentì. In verità, i denti percepiti da Chemosh non erano quelli della cagna. Erano i denti dell'ira di Majere. Fu così che la dragonlance di Huma, benedetta da tutti gli dèi del bene, inferse all'aspetto di Takhisis un colpo che lei percepì e che la costrinse a ritirarsi dal mondo, sputando e ringhiando in segno di sfida. Gli dèi hanno il potere di infliggersi a vicenda dolore, anche se sono riluttanti a farlo, poiché ciascun dio conosce le conseguenze terribili che potrebbero derivare da una simile azione. Gli dèi ricorrono a simili misure drastiche solo quando è loro chiaro che l'equilibrio sta per essere rovesciato, poiché il Chaos è subito oltre, in attesa ansiosa dello scoppio della guerra nei cieli. Quando ciò accadrà, gli dèi si annienteranno a vicenda e daranno al Chaos la vittoria da tempo cercata: la fine di tutte le cose.

Un dio di rado attaccherà direttamente un altro dio, ma agirà soltanto attraverso i mortali. L'attacco è di portata limitata e ha scarse probabilità di causare danni gravi all'aspetto mortale: solo quel che basta per far sapere all'altro dio che ha trasgredito, è andato troppo oltre, ha oltrepassato la linea.

L'ira di Majere morse la caviglia di Chemosh con i denti di Atta, e il Signore della Morte ruggì di furore. Si staccò da Rhys, scalciò con la gamba e si scaraventò via di dosso Atta. Sollevando il piede sopra il corpo della cagna, Chemosh stava per dimostrare a Majere ciò che pensava di lui calpestando a morte questo cane bastardo.

Rhys teneva ancora nella mano insanguinata la scheggia del bastone. Era la sua unica arma e lui la conficcò con tutta la propria forza nella schiena del dio. La furia di Majere spinse la scheggia in profondità nel Signore della Morte. Chemosh rimase senza fiato. Il suo scalciare si fece frenetico. Atta balzò in piedi e interpose il proprio corpo davanti a Rhys. Con i denti scoperti, affrontò con aria di sfida il dio.

In quel momento arrivò di corsa dentro la grotta Nightshade, coi pugni serrati.

«Rhys, sono qui...» Il kender si fermò, sgranando gli occhi. «Chi siete voi? Aspettate! Credo di conoscervi! Mi sembrate piuttosto noto... Oh, dèi!» Nightshade prese a tremare tutto. «Vi conosco, sì! Siete la Morte!»

«Sono la *tua* morte, per lo meno», disse freddamente Chemosh, e allungò la mano per strozzare il kender.

Il terreno ebbe uno scossone improvviso e violento che fece perdere l'equilibrio a Chemosh. Le pareti della caverna rabbrividirono e si fendettero. Pezzi di roccia e terra piovvero su di loro e poi, con un

lieve fremito, la terra si assestò e si acquietò.

Il dio e i mortali si fissarono a vicenda. Chemosh era ancora carponi. Atta era accovacciata sul ventre e gemeva.

Il Signore della Morte si tirò su da terra. Ignorando i mortali, alzò lo sguardo verso il buio.

«Chi di voi fa tremare il mondo?» gridò, con i pugni serrati. «Tu, Sargonnas? Zeboim? Tu, Majere?»

Se vi fu risposta, i mortali non la udirono. Rhys era a malapena cosciente, distrutto dal dolore, appena consapevole di ciò che stava succedendo. Nightshade aveva gli occhi chiusi e sperava che al prossimo tremito la terra si aprisse e lo risucchiasse all'interno. Meglio così che sentirsi addosso nuovamente lo sguardo della Morte.

«Ci incontreremo nell'Abisso, monaco», promise Chemosh, e scomparve.

«Oooh, ragazzi», disse Nightshade, rabbrividendo. «Sono contento che se ne sia andato. Avrebbe però potuto lasciarci un po' di luce. Qui dentro è buio come le interiora di un goblin. Rhys...»

La terra tremò di nuovo.

Nightshade si gettò disteso a terra, con un braccio ad afferrare Atta e l'altro a coprirsi la testa.

Le spaccature nelle pareti della grotta si ampliarono. Piovvero sopra di loro rocce e sassi, zolle di terra e alcuni scarafaggi sloggiati. Poi vi fu uno schianto orribile e un rumore di stritolamento, e Nightshade chiuse forte gli occhi e attese la fine.

Ancora una volta tutto si calmò. Il terreno cessò i suoi frenetici movimenti sussultori. Nightshade però non si fidava, e tenne gli occhi chiusi. Atta prese a dimenarsi e a contorcersi sotto la sua stretta. Lui la lasciò andare, e la cagna si affrettò a uscire da sotto di lui. Quindi il kender sentì uno scarafaggio strisciargli fra i capelli, e questo gli fece aprire gli occhi. Afferrò lo scarafaggio e lo scagliò via.

Atta prese ad abbaiare aspramente. Nightshade si strofinò via la terra dalle palpebre e si guardò attorno, scoprendo che tenere gli occhi chiusi o aperti non faceva molta differenza. Era buio in un modo o nell'altro.

Atta continuò ad abbaiare.

Nightshade aveva paura di alzarsi in piedi per timore di urtare qualcosa, per cui strisciò sulle mani, tastando il terreno e seguendo il suono dei guaiti frenetici di Atta.

«Atta?» Tese la mano e percepì il corpo peloso della cagna, che raspava qualcosa e continuava ad abbaiare.

Nightshade annaspò qua e là con le mani e sentì molte rocce aguzze e poi qualcosa di caldo e morbido.

«Rhys!» Nightshade sospirò di gratitudine.

Tastò qua e là e sentì il naso e gli occhi dell'amico: gli occhi erano

chiusi. Rhys aveva la fronte calda. Respirava, ma doveva essere privo di sensi. La mano di Nightshade toccò la testa di Rhys e percepì qualcosa di caldo e appiccicoso che colava sulla nuca di Rhys.

Atta smise di raspare contro Rhys e prese a leccargli la guancia.

«Non credo che la saliva di cane possa fargli granché bene, Atta», disse Nightshade, spingendo via la cagna. «Dobbiamo portarlo fuori da qui.»

Sentiva ancora l'odore di aria salmastra, e sperava volesse dire che l'ingresso della grotta non era crollato. Nightshade afferrò Rhys per le spalle, gli diede uno strattone di prova e fu rincuorato nel sentire il corpo dell'amico scivolare sul terreno. Era preoccupato che Rhys potesse essere mezzo sepolto tra le macerie.

Nightshade tirò di nuovo, e Rhys gli venne dietro, e il kender stava cominciando a pensare che potessero farcela a uscire vivi da lì quando udì un rumore che quasi lo seppellì nella disperazione.

Lo sferragliare delle catene.

Nightshade gemette. Aveva dimenticato il fatto che Rhys era incatenato alla parete.

«Forse la frana ha rimosso gli anelli di ferro», disse speranzoso Nightshade.

Trovando il ceppo attorno al polso di Rhys, Nightshade annaspò risalendo per tutta la lunghezza della catena fino al punto in cui era attaccata all'anello di ferro, che era ancora attaccato – e saldamente – alla parete.

Nightshade disse una parolaccia e poi rammentò. Era benedetto da un dio!

«Forse mi ha dato la forza di dieci draghi!» disse emozionato Nightshade, e afferrò la catena e fece una smorfia per il dolore delle ferite alle mani. Convinto che uno con la forza di drago non dovesse essere scoraggiato dal dolore lancinante, piantò i talloni e scacciò Atta con uno «sciò», quindi tirò la catena con tutte le sue forze.

La catena scivolò tra le mani di Nightshade, e il kender finì col sedere a terra.

Ripeté la parolaccia. Alzandosi in piedi, riprovò e questa volta tenne salda la catena.

L'anello di ferro non si smosse.

Nightshade rinunciò. Seguendo la catena, ritornò nel punto in cui Rhys era steso a terra e, inginocchiandosi accanto all'amico, gli lisciò via dal viso immobile i capelli incrostati di sangue. Atta si stese accanto a lui e prese di nuovo a leccare assiduamente la guancia di Rhys.

«Noi non ce ne andiamo, Rhys», gli disse Nightshade. «Vero, Atta? Vedi: dice di no, non ce ne andiamo. Non certo questa volta.» Cercò di trovare una nota allegra. «Forse la prossima volta che trema la terra,

la parete si apre e fa staccare quegli anelli di ferro!»

Naturalmente, disse fra sé Nightshade, se la parete effettivamente si apre, la volta si schianta sopra di noi e ci seppellisce vivi, ma io non ne faccio menzione.

«Io sono qui, Rhys.» Nightshade prese la mano inerte dell'amico e la tenne stretta. «E anche Atta.»

La terra riprese a tremare.

13

Sotto le acque dalla sfumatura rossa del Mare di Sangue, dentro la Torre dell'Alta Magia, Basalt e Caele erano intenti all'opera di pulizia e lucidatura, nei preparativi per un'affluenza di maghi: quella ventina circa di Vesti Nere elette che avrebbero lasciato le loro dimore sulla terra per raggiungere Nuitari.

La Torre del Mare di Sangue adesso era aperta e pronta a operare.

In seguito all'incontro con i cugini, Nuitari si era reso conto che non c'era più necessità di mantenere segreta la Torre. Diede la notizia a Dalamar, superiore delle Vesti Nere, e disse all'arcimago elfo di trasmettere l'invito a tutte le Vesti Nere che volessero venire a studiare nella nuova Torre.

L'invito includeva Dalamar, il quale rispettosamente aveva rifiutato, sostenendo che era necessario mantenere una rappresentanza delle Vesti Nere a Wayreth. Privatamente Dalamar pensò che avrebbe preferito essere rinchiuso in una tomba piuttosto che sepolto sotto il mare, lontano dal vento e dagli alberi, dal cielo azzurro e dalla vivida luce solare. Lo disse a Jenna.

In quanto presidente del Conclave, Jenna non era affatto contenta della decisione presa dagli dèi. Era contraria a separare nuovamente le Vesti. Era stato fatto così prima del Re-Sacerdote, quando ogni Ordine aveva rivendicato la propria Torre, con esiti tragici. Jenna fece conoscere a Limitari la propria contrarietà, ma la dea della Luna Rossa era così smodatamente soddisfatta di avere tutta per sé la magnifica Torre di Wayreth che non volle ascoltarla. Quanto a Solinari, la sua eletta, Coryn la Bianca, stava già mettendo assieme una spedizione di Vesti Bianche per andare a recuperare la Torre maledetta che in precedenza era stata a Palanthas e adesso si trovava dentro il cuore della tenebrosa terra dei morti viventi, il Nightlund.

Quanto a Dalamar, le sue riserve non avevano nulla a che vedere con la Torre stessa, ma soltanto con la sua ubicazione. Riteneva che una Torre per le Vesti Nere fosse attesa da troppo tempo. Soltanto Jenna aveva gravi riserve, ma non poteva realmente dedicare del tempo a perseguirle come avrebbe potuto fare. Il Conclave era in preda a un'aspra discussione su come gestire la situazione dei Prediletti, adesso che era divenuto noto il metodo orribile per il loro annientamento. Le Vesti Nere erano tutte favorevoli a reclutare eserciti di bambini e mandarli in battaglia. C'erano dicerie secondo cui qualcuno l'aveva già fatto.

Col diffondersi delle notizie e della paura, ogni persona che avesse avuto la sfortuna di essere diversa dai vicini o fosse caduta in disgrazia tra i cittadini o semplicemente si trovasse nel posto sbagliato

nel momento sbagliato poteva essere accusata di essere un Prediletto ed essere arrestata o aggredita dalla folla. Poiché i maghi tendevano a essere persone misteriose che se ne stavano per conto loro ed erano generalmente temute, divennero bersagli facili. Jenna adesso era intenta a cercare un incantesimo magico per porre fine ai Prediletti, finora senza successo. Una Torre sotto il mare era l'ultima delle sue preoccupazioni, per cui lasciò cadere la discussione.

Nuitari aveva vinto e doveva ringraziare Chemosh, il che dal Dio della Luna Nera veniva considerato estremamente ironico.

Dentro la Torre, Basalt stava preparando i letti, mentre Caele per lo più si aggirava qua e là osservando Basalt. Una grande catasta di materassi era stata trasportata su dal magazzino. I due maghi dovevano portare ciascun materasso in una camera, issarlo faticosamente sull'intelaiatura in legno del letto e poi coprirlo con lenzuola e coperte.

I due stavano lavorando nelle camere in cui avrebbero abitato le Vesti Nere di alto rango, ciascuna nel proprio appartamento privato. I materassi di questi letti erano fatti di piumino d'oca, le lenzuola erano di lino fine, le coperte della lana più morbida. Le camere per i maghi di rango inferiore erano più piccole e avevano materassi di paglia. Gli apprendisti maghi avevano camere in comune e in certi casi anche materassi in comune. Finora erano stati invitati dal dio soltanto maghi di alto rango. Sarebbero arrivati l'indomani mattina.

«Dovrai aiutarmi a spostare questo», disse Basalt. Indicò un materasso in cima alla catasta che era fuori portata delle braccia corte del nano. «Non riesco a raggiungerlo.»

Caele emise il sospiro di lunga sofferenza di chi lavora troppo e afferrò le estremità del materasso. Fece un tentativo poco convinto, poi gemette e si strinse la schiena.

«Tutto questo piegarsi e sollevare. Mi sono preso uno strappo muscolare.»

Basalt lo guardò con occhio torvo. «Come hai fatto a prenderti uno strappo muscolare? La cosa più pesante che tu abbia sollevato finora è un bicchiere del vino migliore del padrone, e non pensare che non glielo dirò!»

«Lo assaggiavo per vedere se fosse andato a male», disse Caele scontroso. «Non vorrai servire vino cattivo agli arcimaghi, vero?»

«Aiutami a sollevare questo dannato materasso e basta», ringhiò Basalt.

Caele sollevò le mani, e prima che Basalt potesse fermarlo l'elfo agitò le mani e mormorò alcune parole. Il materasso si sollevò dalla catasta e rimase sospeso in aria.

«Che stai facendo? Non devi usare la magia per i lavori domestici!» gridò Basalt, scandalizzato. «E se ti vede il padrone?

Termina quell'incantesimo!»

«Molto bene», disse Caele, e ritrasse la magia, col risultato che il materasso si abbatté sopra il nano, travolgendolo.

Caele sogghignò. Basalt emise un ululato attutito. Il nano emerse da sotto il materasso con occhi da omicida.

«Mi hai detto tu di terminare l'incantesimo.» Caele arricciò il labbro. «Io stavo semplicemente obbedendo agli ordini. Sei tu il Custode, dopo tutto...»

Caele smise di parlare. Spalancò gli occhi. «Che cos'è questo?»

Basalt aveva gli occhi contornati di bianco. Rabbrividì a quel suono terribile. «Non lo so! Non ho mai udito niente di simile.»

Quel rumore sordo e rimbombante, come enormi macigni che venissero fatti ruzzolare qua e là, frantumandosi l'uno contro l'altro, proveniva da molto, ma molto lontano sotto i loro piedi. Il rumore si faceva più forte, avvicinandosi sempre più. La catasta di materassi prese a dondolare. Il pavimento incominciò a tremare. Scrivanie e intelaiature dei letti presero a spostarsi e a danzare sul pavimento. Le pareti fremevano.

Il tremito entrò nei piedi di Basalt e da lì gli penetrò nelle ossa. I denti gli sbattevano, e si morse la lingua. Caele barcollò finendo contro la catasta di materassi e vi rimase appoggiato.

Il tremito cessò.

Basalt emise un gracchiare ansimante e puntò il dito.

Il pavimento, che era stato perfettamente orizzontale, adesso era inclinato con un'angolazione ripida. Un'intelaiatura di letto arrivò scivolando lentamente lungo il corridoio con una scrivania subito dietro. Caele si spinse via dai materassi.

«Zeboim!» ringhiò. «La vacca del mare è tornata!»

Basalt barcollò nell'attraversare il pavimento inclinato, camminando in salita, ed entrò in una delle camere. Tutti i mobili erano accatastati in mucchio contro la parete opposta. Basalt ignorò quella devastazione e si diresse verso la finestra di cristallo, che offriva un panorama spettacolare del regno subacqueo della Torre. Caele seguiva da presso, alle calcagna del nano.

Entrambi guardarono fuori verso l'acqua che era densa del limo rosso del fondo marino rimescolato. Il limo vorticava attorno alla Torre come ondate di sangue.

«Non vedo niente in questo buio», si lamentò Caele.

«Neanch'io», disse Basalt, frustrato.

La Torre riprese a tremare. Questa volta il pavimento si inclinò nell'altra direzione.

Caele e Basalt furono investiti da una cascata di mobili che scivolavano sul pavimento. Entrambi finirono sbattuti contro la parete, Basalt intrappolato da una scrivania e Caele inchiodato da

un'intelaiatura di letto.

Il tremito cessò. Basalt ebbe la stranissima sensazione che qualunque cosa provocasse questo sollevamento stesse riposando, riprendendo fiato.

Spinse via l'intelaiatura di letto e, ignorando le richieste di aiuto di Caele, corse di nuovo alla finestra e guardò fuori.

Col naso premuto contro il cristallo, Basalt vide, in mezzo alla fanghiglia vorticante e pezzi di alghe e pesci che schizzavano qua e là freneticamente, una barriera corallina che si innalzava serpeggiando dal fondo del mare. Basalt si era spesso goduto lo spettacolo di questa barriera, poiché gli rammentava le formazioni del mondo sotterraneo in cui aveva vissuto per tanto tempo e di cui di quando in quando sentiva ancora la mancanza.

Da questo punto di osservazione avrebbe dovuto vedere la barriera direttamente davanti a sé.

Adesso invece vedeva la barriera al di sotto. Si trovava centinaia di metri sotto di lui. Guardò su e vide la luce lunare e le stelle...

«Padrone», disse sottovoce Basalt, e poi urlò: «Padrone! Nuitari! Salvateci!».

La Torre riprese a tremare.

14

Mina si trovava da sola sul parapetto merlato del castello del Signore della Morte. Un misterioso fulgore d'ambra illuminava il cielo, l'acqua e la terra. Mina era un'oscurità al centro del bagliore e nessuno poteva vederla, anche se la stavano cercando. Dèi, mortali, tutti stavano cercando il motivo per cui la terra tremasse.

Mina guardò l'acqua. Il suo amore, la sua brama ardente, il suo desiderio fluivano da lei e diventavano acqua. Mina ne espresse la volontà, e il Mare di Sangue prese a ribollire. Mina ne espresse la volontà, e il movimento dell'acqua si fece irregolare. Le onde si incrociavano e si intersecavano e venivano ricacciate l'una sull'altra.

Mina infilò le mani in quell'acqua rosso-sangue e afferrò il gioiello, l'oggetto del desiderio del suo signore, il dono che l'avrebbe fatto innamorare di lei. Lo scosse per liberarlo, poi lo strappò via dagli ormeggi. I suoi sforzi la sfinivano, e Mina dovette fermarsi per riposare e recuperare, quindi ricominciò.

L'acqua del Mare di Sangue prese a vorticare lentamente attorno a un punto centrale. Il Vortice (creato dagli dèi per costituire per sempre un avvertimento all'umanità nella Quarta Era) ritornò, muovendosi dapprima pigramente, poi roteando sempre più veloce attorno al punto centrale costituito da Mina. Le onde si schiantavano sui dirupi, spruzzando spuma e acqua marina. Mina sentì la spuma salata fresca sul viso. Si leccò le labbra e sentì il sapore del sale, amaro come le lacrime, e dell'acqua, dolce, come il sangue.

Mina sollevò la mano, e dal centro del vortice uscì un'isola di roccia vulcanica nera. L'acqua marina si riversò via dall'isola quando questa spuntò fuori dal centro del vortice, con l'acqua che scendeva a cascata lungo rupi nere lucenti. Mina collocò il suo gioiello sull'isola, come una pietra preziosa su un vassoio nero. La Torre dell'Alta Magia che in precedenza era stata sotto le onde adesso si innalzava al di sopra di esse.

La Torre, con le sue pareti di cristallo sfaccettate, attirava e tratteneva la luce d'ambra degli occhi di Mina, così come l'ambra dei suoi occhi attirava e tratteneva la Torre.

Il vortice smise di roteare. Il mare si acquietò. L'acqua defluì dalle rocce nere dell'isola appena nata e si riversò a catinelle giù dalle lisce pareti di cristallo della Torre.

Mina sorrise. Quindi crollò.

Il bagliore d'ambra svanì. Soltanto la luce delle due lune, argentea e rossa, brillava sulle pareti della Torre, e questi occhi divini non ammiccavano più.

Erano spalancati per la sorpresa.

15

Nightshade si svegliò con l'acqua fredda in viso e un dolore martellante in testa. Questo lo indusse ad arguire di essere di nuovo un kender bambino, tornato nel suo letto e svegliato dai genitori, i quali avevano scoperto che solo applicando insieme l'acqua e un bel colpo sulla guancia potevano svegliare il figlio che trascorreva le notti a vagare nei cimiteri.

«È ancora buio, mamma!» mormorò irritato Nightshade, e si girò dall'altra parte.

Sua madre abbaiò.

Nightshade lo considerò un comportamento strano per una madre, perfino per una madre kender, ma la testa gli doleva troppo per pensarci. Lui voleva solo tornare a dormire, per cui chiuse gli occhi e cercò di ignorare l'acqua fredda che gli filtrava nei pantaloni alla zuava.

Sua madre lo morsicò piuttosto dolorosamente all'orecchio.

«Ma insomma, mamma!» esclamò Nightshade, indignato, si tirò su a sedere e aprì gli occhi.

«Mamma?» Non vedeva niente, ma al tatto capiva che non si trovava a letto. Era seduto su un mucchio di pietre estremamente aguzze che lo punzecchiavano nei punti molli: le pietre erano bagnate e si bagnavano sempre più.

Gli rispose un abbaiare, una lingua ruvida gli leccò il viso, una zampa dalle unghie affilate lo grattò, e Nightshade ricordò tutto.

«Rhys!» Rimase senza fiato e allungò la mano per toccare quella di Rhys. Rhys era appena tiepido, e anche lui era bagnato.

Nightshade non aveva idea del perché una grotta precedentemente asciuttissima dovesse ora riempirsi di acqua marina, ma a quanto pareva stava accadendo proprio questo. Il kender sentiva l'acqua gorgogliare fra le macerie disseminate sul fondo della caverna. Ancora non era molto profonda; finora era solo un rigagnolo. L'acqua poteva continuare a essere un rigagnolo, ma d'altronde anche no. Poteva diventare un'inondazione. Se la grotta fosse stata inondata, loro non avrebbero avuto via di scampo. L'acqua si sarebbe fatta sempre più profonda...

«Rhys», disse con fermezza Nightshade, e questa volta faceva sul serio. «Dobbiamo uscire da qui.»

Picchiò la mano sulle pietre per sottolineare la propria determinazione e disse: «Ahi!» seguito da: «Maledizione!».

Aveva picchiato la mano su una scheggia di legno che gli si era sepolta nella parte morbida e carnosa della mano. La estrasse e stava per gettarla via quando gli venne in mente che era una cosa strana

trovare una scheggia di legno qui nella grotta. Essendo un kender, Nightshade era per natura curioso (perfino in una situazione così terribile) e passò la mano sulla scheggia, notando che era lunga e liscia e aveva una punta aguzza a entrambe le estremità.

«Ah, capisco. Fa parte del bastone di Rhys», disse tristemente Nightshade serrando la mano sopra la scheggia. «La terrò da parte per lui. Un ricordo. Gli piacerà.»

Nightshade emise un sospiro e appoggiò sulle braccia la testa dolorante, domandandosi come potessero mai uscire da questo luogo orribile. Si sentiva nauseato e assonnato, e di nuovo era un kender bambino, però questa volta suo padre stava cercando di mostrargli come scassinare una serratura.

«Si sfruttano il tatto e il rumore», gli stava spiegando suo padre. «Metti qui dentro l'attrezzo e lo fai oscillare attorno finché non senti che prende...»

Nightshade tirò su la testa tanto rapidamente che gli esplose un dolore lancinante dietro i globi oculari. Non lo notò. Non più di tanto. Guardò giù verso la scheggia che aveva in mano, anche se non riusciva a vederla, essendo tanto buia la grotta, ma non gli serviva vedere. Si sfruttavano il tatto e il rumore.

L'unico problema era che Nightshade non era mai riuscito a scassinare una serratura in vita sua. Per molti versi era stato, come suo padre lamentava spesso, un fallimento in quanto kender.

«Non questa volta», promise solennemente Nightshade, determinato. «Questa volta ci riuscirò. Devo riuscirci», soggiunse in silenzio. «Devo proprio!»

Annaspò con le mani finché trovò uno dei ceppi serrati attorno ai polsi ossuti di Rhys. Il livello dell'acqua continuava a salire, ma Nightshade se lo tolse di testa.

Atta gemette sottovoce e leccò il viso a Rhys e si stese sul ventre accanto a lui. Il fatto che in questo modo causasse uno spruzzo fu piuttosto sconcertante. Nightshade non si permise di pensarci. Aveva altre cose a cui pensare, la prima delle quali era convincere la propria mano a smettere di tremare. Gli ci vollero alcuni istanti e poi, trattenendo il fiato e spingendo fuori la lingua, cosa essenziale per scassinare con successo una serratura, inserì la scheggia di legno nel lucchetto sul ceppo.

«Per favore non spezzarti!» disse alla scheggia, quindi rammentò che il bastone era stato benedetto dal dio, per cui forse anche la scheggia era benedetta.

E anch'io! si rammentò all'improvviso Nightshade.

«Non credo», mormorò Nightshade, parlando al dio, «che abbiate mai aiutato nessuno a scassinare una serratura prima d'ora, né che abbiate mai inteso aiutare qualcuno a scassinare una serratura prima

d'ora, ma per favore, Majere, per favore aiutatemi a farlo!».

Il sudore gli colava lungo il naso. Nightshade fece ruotare la scheggia qua e là nel lucchetto, cercando quella cosa che doveva trovare e che doveva fare clic e aprire il lucchetto. Tutto ciò che sapeva era che l'avrebbe sentita al tatto, l'avrebbe fatta scattare e, in caso di successo, avrebbe udito un rumore secco.

Si concentrò, escludendo da sé ogni altra cosa, e all'improvviso lo inondò una sensazione dolce: una sensazione di gioia, la sensazione che tutto in questo mondo appartenesse a lui, e che se non ci fossero state serrature, né porte chiuse, né segreti, questo mondo sarebbe stato un luogo notevolmente migliore. Sentì la gioia della strada aperta, del non dormire mai due volte nello stesso posto, del trovare una prigione che fosse calda e asciutta e un carceriere simpatico come Gerard. Sentì la gioia dell'imbattersi in cose interessanti che luccicavano, avevano un buon odore o erano morbide o lucenti. Sentì la gioia dei borsellini pieni.

La scheggia toccò ciò che doveva toccare, e qualcosa scattò, e quello fu il rumore più bello dell'universo.

Il ceppo si aprì nella mano di Nightshade.

«Papà!» gridò emozionato. «Papà, hai visto?»

Non aveva il tempo di attendere una risposta, che poteva metterci molto ad arrivare, poiché suo padre da tempo se n'era andato a scassinare serrature in un'altra esistenza. Strisciando sopra le macerie e nell'acqua, e tenendosi stretta la scheggia, Nightshade trovò il ceppo che era serrato attorno all'altro polso di Rhys e spinse la scheggia nel lucchetto e anche questo scattò.

Nightshade impiegò un momento per sollevare la testa di Rhys fuori dall'acqua. Appoggiò Rhys a una pietra e poi cercò nell'acqua finché trovò i piedi di Rhys. Nightshade dovette estrarli da sotto una catasta di macerie ma Atta lo aiutò, e dopo altre abili operazioni di scasso udì altri due scatti immensamente soddisfacenti, e Rhys fu libero.

Un'ottima cosa, poiché ormai il livello dell'acqua nella grotta si era innalzato tanto che, anche con la testa sollevata, Rhys era in pericolo di annegamento.

Nightshade si accovacciò accanto all'amico. «Rhys, se tu adesso potessi svegliarti, sarebbe davvero utile, perché a me fa male la testa, ho le gambe tutte malferme e ci sono tante pietre in mezzo, per non parlare dell'acqua. Non credo di poterti trasportare fuori di qui, per cui se tu potessi alzarti e camminare...»

Nightshade attese speranzoso, ma Rhys non si mosse.

Il kender emise un altro sospiro profondo e poi, infilandosi in tasca la preziosa scheggia, abbassò le mani e afferrò Rhys per le spalle, intendendo trascinarlo sul fondo della grotta.

Ci riuscì per una quindicina di centimetri, poi le braccia gli cedettero e anche le gambe. Si sedette con un tonfo nell'acqua e si deterse il sudore.

Atta ringhiò.

«Non ce la faccio, Atta», mormorò Nightshade. «Mi dispiace. Ci ho provato. Davvero ci ho provato...»

Atta non ringhiava verso di lui. Nightshade udì un rumore di piedi (tantissimi piedi) che sguazzavano nell'acqua. Quindi vi fu una luce vivida che gli fece dolere gli occhi, e sei monaci di Majere, abbigliati con vesti arancioni e con in mano fiaccole ardenti, superarono di corsa il kender.

Due dei monaci tennero le fiaccole. Quattro monaci si chinarono, sollevarono delicatamente Rhys per le braccia e le gambe e lo trasportarono rapidamente fuori della grotta. Atta corse dietro di loro.

Nightshade rimase seduto da solo nel buio, a guardarsi attorno con meraviglia stupita.

La luce delle fiaccole ritornò. Un monaco si mise davanti a lui e lo guardò. «Sei ferito, amico?»

«No», disse Nightshade. «Sì. Forse un po'.»

Il monaco mise una mano fresca sulla fronte di Nightshade. Il dolore scomparve. La forza gli inondò le membra.

«Grazie, fratello», disse Nightshade, consentendo al monaco di aiutarlo a rimettersi in piedi. Si sentiva ancora un po' malfermo. «Immagino che vi abbia mandati Majere, eh?»

Il monaco non rispose, ma continuò a sorridere, per cui Nightshade, sapendo che nemmeno Rhys parlava molto e presumendo che fosse una cosa normale tra i monaci, prese il silenzio del monaco per un sì.

Mentre Nightshade e il monaco procedevano verso l'ingresso, il kender era immerso nei pensieri, e subito prima che uscissero dalla grotta Nightshade afferrò la manica del monaco e diede uno strattone.

«Io ho parlato a Majere con quello che si potrebbe definire un tono aspro», disse con rimorso Nightshade. «Sono stato piuttosto sfacciato, e potrei avere urtato i suoi sentimenti. Potreste dirgli che mi dispiace?»

«Majere sa che hai parlato per amore del tuo amico», disse il monaco. «Non è in collera. Ti rispetta per la tua fedeltà.»

«Davvero?» Nightshade arrossì di piacere. Quindi si sentì sopraffatto dal senso di colpa. «Mi ha aiutato a scassinare la serratura. Mi ha benedetto. Immagino che dovrei adorarlo, ma non posso. Non mi sembra giusto.»

«Che cosa crediamo non è importante», disse gentilmente il monaco. «L'importante è che crediamo.»

Il monaco si inchinò verso Nightshade, il quale rimase

notevolmente turbato da questa dimostrazione di rispetto. A sua volta fece un inchino goffo, piegandosi all'altezza della vita, il che gli fece ruzzolare fuori dalla tasca della camicia diversi oggetti preziosi che lui non ricordava di avere. Si abbassò per ripescarli dall'acqua, e solo quando li ebbe recuperati o li ebbe considerati persi per sempre si rese conto che il monaco e la fiaccola non c'erano più.

Ormai, però, Nightshade non aveva bisogno della luce. Era avvolto in quello strano bagliore d'ambra che aveva notato in precedenza.

Uscì dalla grotta, pensando che mai nella sua vita era stato così contento di uscire da qualunque posto e promettendo solennemente che finché fosse vissuto non avrebbe più messo piede in un'altra grotta. Si guardò attorno, sperando di parlare di nuovo col monaco, poiché non aveva capito bene quella cosa riguardo al credere.

Non c'erano monaci.

Però c'era Rhys, seduto su una collinetta, che cercava di calmare Atta, la quale gli leccava il viso e le mani e gli saliva sopra, facendolo quasi cadere con le sue attenzioni frenetiche.

Nightshade emise un grido di contentezza e corse su per la collina.

Rhys lo abbracciò e lo strinse forte.

«Grazie, amico mio», disse con voce strozzata.

Nightshade sentì di dover tirare su col naso, e l'avrebbe fatto con abbandono, ma in quel momento Atta gli balzò addosso e lo fece cadere a terra, e il naso fu inondato di saliva di cane.

Quando Nightshade finalmente poté togliersi di dosso la cagna emozionata, vide Rhys in piedi che guardava fisso verso il mare, con un'espressione di meraviglia sul volto.

La luce argentea di Solinari brillava fredda su un'isola in mezzo al mare. La luce rossa di Lunitari illuminava una torre, nera sullo sfondo delle stelle, puntata, come un'accusa tenebrosa, contro il cielo.

«Quella lì c'era già prima?» domandò Nightshade, grattandosi la testa e tirandosi via un altro scarafaggio.

«No», disse Rhys.

«Ehi, ragazzi!» esclamò Nightshade, sgomento. «Chissà chi l'ha messa lì?»

E anche se non lo sapeva stava riecheggiando gli dèi.

16

La prima cosa che Chemosh vide entrando nel suo palazzo fu Ausric Krell, vivo e vegeto e nudo come il giorno in cui era venuto (di sedere) al mondo. Il formidabile cavaliere della morte sedeva rannicchiato in un angolo del grande salone, compiangendo il proprio destino e rabbrividendo.

Udendo l'ingresso del Signore della Morte, Krell balzò in piedi e gridò infuriato: «Guardate che cosa mi ha fatto quella lì, mio signore!». La sua voce si innalzò fino a diventare uno strillo. «Guardate!»

Chemosh guardò e desiderò di non avere guardato. La vista del corpo nudo di quell'uomo di mezza età, villoso, pallido come il ventre di un pesce, panciuto e flaccido, era sufficiente a fare rivoltare lo stomaco perfino a un dio. Guardò torvo Krell con disgusto mescolato a collera.

«Allora Zeboim ti ha beccato», disse freddamente Chemosh. «Dov'è?»

«Zeboim? Non è stata Zeboim!» Krell nella sua furia artigliò l'aria con le mani, come artigliando la carne di qualcuno. «È stata Mina! Mina!»

«Non mentirmi, perdigiorno», disse Chemosh, ma pur respingendo l'affermazione di Krell il Signore della Morte sentì un dubbio terribile oscurargli la mente. «Dov'è Mina? Ancora rinchiusa?»

Krell si mise a ridere. Il suo volto si contorse per il disprezzo e la paura. «Rinchiusa!» ripeté, con l'ilarità che gli gorgogliava in gola come se questa fosse stata la cosa più buffa del mondo.

«Questo disgraziato è impazzito», mormorò Chemosh, e abbandonò il delirante Krell per andare a cercare Mina.

La notte era illuminata da un bagliore d'ambra che inondava le finestre e brillava attraverso le fessure delle pareti e le crepe nella muratura. Chemosh trovava difficile vedere a causa di quella luce sfolgorante e, mentre si schermava gli occhi immortali contro quella luce, i dubbi gli aumentarono.

Si stava dirigendo verso la camera di Mina quando il castello si scosse e i muri tremarono. Un rombo tonante e fragoroso come lui aveva udito solo una volta in precedenza lo fece fermare per lo stupore. L'ultima volta che aveva udito quel rombo era stato quando era nato il mondo. Venivano sollevate le montagne, si intagliavano baratri in mezzo ai monti, e i mari erano bianchi per la spuma e per la gloria della creazione.

Chemosh cercò di vedere che cosa stesse succedendo, ma la luce era troppo intensa. Corse su per le scale uscendo sul parapetto merlato

e si fermò di colpo.

Su un'isola di roccia nera appena formatasi sorgeva la Torre del Mare di Sangue. La Torre brillava di un bagliore d'ambra, e lì vi era Mina, in piedi davanti a lui con le braccia allargate, e alla vista abbagliata di Chemosh parve che Mina tenesse la torre fra le mani. Quindi Mina crollò sulla pietra e rimase lì immobile.

Chemosh poté soltanto restare a guardare.

Zeboim si sollevò dal mare, percorse l'etere e venne a mettersi in piedi sopra Mina.

I tre cugini abbandonarono le loro dimore celesti e discesero per guardare Mina.

L'uomo-toro, Sargonnas, scavalcò il muro del castello e si piantò nel cortile guardando torvo Chemosh. Comparve pure Kiri-Jolith, armato e abbigliato per la battaglia; e la Signora Bianca, Mishakal, bellissima e forte, al suo fianco. Arrivò Habbakuk, e Branchala con la sua arpa, e il vento toccò le corde e ne ricavò un suono mesto.

Morgion rimase nell'ombra, osservando tutti quanti con disprezzo ma trovandosi qui comunque, fra di loro. Chislev, Shinare, Simon erano assieme, accomunati dalla meraviglia. Reorx si accarezzava la barba. Aprì la bocca per dire qualcosa, poi sentendo il peso del silenzio il dio dei nani richiuse di scatto la bocca e parve a disagio. Hiddukel aveva l'aria arcigna e nervosa, nella certezza che la cosa sarebbe stata negativa per gli affari. Zivilyn e Gilean arrivarono per ultimi, impegnati in una conversazione, ma si zittirono quando videro gli altri dèi.

«Manca uno di noi», disse Gilean, e il suo tono era terribile. «Dov'è Majere?»

«Sono qui.» Majere camminò lentamente in mezzo a loro, senza dirigere lo sguardo su nessuno. Guardò soltanto Mina e sul suo volto vi era un dolore inesprimibile.

«Zivilyn mi dice che tu ne sai qualcosa.»

Majere continuò a guardare Mina. «Sì, Dio del Libro.»

«Da quando lo sai?»

«Da molti, molti eoni, Dio del Libro.»

«Perché tenerlo segreto?» domandò Gilean.

«Non stava a me svelarlo», rispose Majere. «Ho dato il mio giuramento solenne.»

«A chi?» domandò Gilean.

«A qualcuno che non è più tra noi.»

Gli dèi rimasero in silenzio.

«Presumo che tu intenda Paladine», affermò Gilean. «Ma ce n'è un'altra che non è più tra noi. Questo ha qualcosa a che vedere con lei?»

«Takhisis?» Majere parlò aspramente. La sua voce si indurì. «È lei

responsabile di tutto questo.»

Parlò Chemosh: «Le sue ultime parole, prima che il Dio Supremo venisse a prenderla, sono state queste: "State commettendo un errore! Ciò che io ho fatto non può essere disfatto. La maledizione è su di voi.

Se distruggete me distruggete voi stessi"».

«Perché non ce l'hai detto?» ruggì Sargonnas.

«Lei lanciava sempre minacce.» Chemosh alzò le spalle. «Perché questa doveva essere diversa?»

Gli altri dèi non sapevano che rispondere. Rimasero in silenzio, in attesa.

«La colpa è mia», disse alla fine Majere. «Io ho agito per il meglio, o così credevo.»

Mina giaceva fredda e immobile. Chemosh voleva andare da lei, ma non poteva, non certo con tutti loro a osservarlo. Domandò a Majere: «È morta?».

«Non è morta, perché non può morire.» Majere guardò ognuno di loro, l'uno dopo l'altro. «Siete stati ciechi, ma adesso vedete la verità.»

«Vediamo, ma non capiamo.»

«Invece sì», disse Majere. Congiunse le mani e guardò verso il firmamento. «Non volete capire.»

Non vedeva le stelle. Vedeva la prima luce delle stelle.

«È cominciato all'inizio del tempo», disse, «ed è cominciato con gioia». Sospirò profondamente. «Adesso, poiché io non ho parlato, potrebbe finire con aspro dolore.»

«Spiegati, Majere!» ringhiò Sargonnas. «Non abbiamo tempo per le tue ciance!»

Majere spostò lo sguardo dall'inizio del tempo al presente. Guardò i suoi compagni.

«Non vi serve nessuna spiegazione. Potete vedere da soli. Mina è una dea. Una dea che non sa di essere una dea. È una dea ingannata da Takhisis, che l'ha convinta di essere una mortale.»

«Una dea delle tenebre!» disse Sargonnas, esultante.

Majere fece una pausa. Quando parlò, teneva la voce bassa per il dolore. «È stata ingannata da Takhisis che l'ha convinta a mettersi al servizio delle tenebre. Lei è – o era – una dea della luce».

Appendice
I Prediletti di Chemosh

La morte costituisce la più grande paura per le razze mortali di Krynn. Fanciulla e vecchiaccia, guerriero e mago, peccatore e chierico: soltanto quei pochi che hanno trovato la vera pace possono guardare al trapasso della propria anima e non rabbrividire al passaggio delle gelide dita della morte sulla carne calda e viva. Chemosh è il dio della morte ed è conosciuto da tutti, direttamente per nome o semplicemente come terrificante concetto astratto.

La paura della morte ha fatto guadagnare a Chemosh molte anime e adoratori nel corso delle epoche del mondo. I suoi chierici utilizzavano la magia nera, inducendo cadaveri da tempo morti a strapparsi via dalla terra. Anche dei maghi da una vita fedeli al Conclave e agli insegnamenti di Nuitari arrivavano a Chemosh, apprendendo i segreti dello stato cadaverico e diventando potenti agenti di morte. I predatori di tombe, timorosi di offendere il Signore delle Ossa, lasciavano offerte per i suoi sacerdoti.

Il furto del mondo da parte della dea Takhisis, poi decaduta e uccisa, ha cambiato per sempre i regni degli dèi e il loro rapporto con il mondo dei mortali. Alcuni dèi hanno lottato per colmare il vuoto di potere lasciato dai loro ex confratelli, acquisendo la determinazione a occupare i troni del potere. Altri sono stati costretti a riesaminare i propri obiettivi, progetti e metodi (rimasti fissi per eoni) e a valutare quale posto potesse esserci per gli dèi in un'Era dei Mortali. Il dio della morte è deciso a colmare il vuoto lasciato dalla Regina delle Tenebre e anche a modificare l'immagine stessa della morte nella mente dei vivi. Chemosh non ama più ricercare la devozione di negromanti e imbalsamatori. Preferirebbe avere seguaci vibranti, giovani e pieni di vita. Anziché godere della paura dei mortali, guadagnerebbe il loro amore.

L'amore per il dio della morte si è diffuso in Ansalon come un'epidemia.

Seduzione

Quando uno dei Prediletti di Chemosh arriva in una comunità, spesso viene ricordato per la voglia di vivere, non per una connessione con la morte. Di solito attraenti e sempre sicuri di sé e affascinanti, i Prediletti sono l'anima della festa. Bramano cibi saporiti e bevande forti, ricercano giochi e conversazioni accese. Coloro che tornano a

casa barcollanti dopo una serata trascorsa con gli eletti di Chemosh, con lo stomaco pieno e la testa che ronza, potrebbero immaginare più facilmente di avere trascorso del tempo con un nano di fosso amante del divertimento che non con un servo eletto del Signore delle Ossa.

Coloro che tornano a casa dopo una serata del genere sono i più fortunati, però. Un Prediletto inevitabilmente si sceglierà un compagno speciale a cui rivolgere un'attenzione particolare. Pur potendo trattarsi di un uomo o una donna di qualunque età e mestiere, spesso è una persona giovane e attraente, ansiosa di avere un rapporto amoroso col Prediletto.

L'incontro procede in gran parte secondo le intenzioni iniziali della vittima. I Prediletti sono appassionati, in compagnia intima. Quando il desiderio si è intensificato e la vittima è in condizioni di accettare qualsiasi cosa, il Prediletto presenta una richiesta.

La vittima deve vincolare con giuramento la propria anima a Chemosh.

Molte volte questa richiesta viene presentata con leggerezza, come se un simile giuramento non comportasse conseguenze. Altre volte le richieste sono solenni e serie, e viene affermato che Chemosh non è veramente il dio della morte ma in realtà il dio della vita eterna. Se il Prediletto non consegue subito il suo scopo, può pregare, supplicare, perfino minacciare per garantirsi il giuramento da parte della vittima.

Quando vengono pronunciate le parole «io offro la mia anima a Chemosh», il Prediletto assesta un bacio alla vittima subito sopra il cuore.

Allora la morte reclama la vittima, in senso letterale e spirituale. Inizialmente la vittima prova panico e dolore mentre la sua vita prende a defluire, ma poi il corpo si immobilizza quando lo spirito viene strappato via dalla carne ancora calda. Quando la vittima riapre gli occhi, nasce un nuovo Prediletto di Chemosh, pronto a condurre nuove anime al Signore della Morte.

Rivelazione

Inizialmente il nuovo Prediletto crede che tutte le promesse di vita e giovinezza eterne si siano avverate. Sembra un sogno bellissimo e impossibile, ed è proprio così (un sogno impossibile) perché invece della vita eterna il Prediletto trova una morte infinita.

Le passioni e i desideri che hanno condotto il Prediletto lungo il cammino della dannazione e della schiavitù continuano a tormentarlo nella condizione di morto vivente. Ma vino e alcolici non placano la sete né conducono a un'ebbrezza piacevole e stordente; neanche

un'enorme quantità di cibo può guarire la fame infinita del Prediletto, il quale, ancorché consumato dal desiderio, non si sente mai sazio.

I ricordi del Prediletto, sia riguardo alla sua vita precedente sia alle sue attività dopo la morte, prima o poi svaniscono come un sogno al risveglio. Amici, familiari ed ex amanti sono tutti dimenticati. Rimangono soltanto le brame infinite e i comandamenti di Chemosh.

Alla fine però i Prediletti di Chemosh scoprono un dolore terribile nella loro esistenza. Mentre gli altri sensi si ottundono, i Prediletti incominciano a provare una pressione pulsante. Soltanto l'uccisione allevia il dolore. Veleni, spade, soffocamento: non fa differenza. Tutte le anime si presentano davanti a Chemosh, e la sofferenza dei Prediletti per un certo tempo si allevia.

L'unico argomento che sia noto per distrarre un Prediletto dal suo scopo è la menzione di un nome: Mina. Tutti gli altri interessi e attività si interrompono al suono di quel nome. Tutti sperano di incontrare Mina. Anche se i più non l'hanno mai vista, tutti conoscono il suo nome e la percepiscono con la mente ogni volta che chiudono gli occhi. Sentono la sua voce riecheggiare negli orecchi e portare con sé i comandamenti del Signore della Morte.

Individuazione

Perfino coloro che sono consapevoli della minaccia costituita dai nuovi discepoli di Chemosh hanno difficoltà a scovarli. I semplici incantesimi non riescono a svelare i lupi in mezzo alle pecore. Se si dà un'occhiata ai festaioli durante una fiera di villaggio, i Prediletti possono essere chiunque fra loro. Alcuni di loro mantengono l'apparenza della loro vita precedente, per cui possono essere dei Prediletti perfino i conoscenti o le persone care di coloro che vanno a caccia dei morti viventi.

Alcuni fra quelli che guardano in profondità negli occhi di un Prediletto affermano di riuscire a vedere il vuoto al loro interno, ma la cosa non è sufficientemente sicura né costante nella pratica per potersi fidare. Certi animali si tengono alla larga o possono perfino lanciare un attacco in presenza dei morti viventi, ma solamente quanti sono sensibili o eccezionali sembrano percepire che c'è davvero qualcosa di strano.

Fisicamente i Prediletti hanno lo stesso aspetto che avevano in vita. Per quanto siano morti, la carne appare ancora calda al tatto. Respirano, mangiano, bevono, sorridono, ridono e piangono. L'unico segno attendibile di un Prediletto è un marchio che si può sempre trovare sopra il cuore, una macchia con la forma di labbra di donna: è «il bacio di Mina», dicono a chi lo domanda, e pronunciano quel nome

con riverenza e desiderio ardente.

La magia divina è l'unico metodo attendibile per scoprire i Prediletti, e questa è di competenza di coloro la cui magia riguarda le anime o gli spiriti dei morti. Chierici e mistici in grado di scoprire l'aura dei vivi, unitamente a quegli insoliti kender che si fanno chiamare «nightstalker», sanno vedere che i Prediletti non possiedono anima, né aura vivente; che non sono altro che cadaveri assai vivaci.

Annientamento

Dopo gli iniziali tentativi falliti di fermare la minaccia dei Prediletti, alcuni temevano che questi non potessero essere annientati. In effetti i Prediletti offrono ogni indizio della vera immortalità. Gli incantesimi sia arcani sia divini hanno scarso effetto sui Prediletti di Chemosh e di solito si ripercuotono su chi crea l'incantesimo, mentre fanno sì e no sussultare i Prediletti. Soffocamento, fuoco, ghiaccio, fulmine e acqua santa possono rallentare i Prediletti, ma riescono a fare poco altro. Lo smembramento è appena una seccatura per i Prediletti, poiché questi morti viventi sono subito in grado di ricomporsi integralmente.

Sebbene il Prediletto sia più forte in questa condizione di morto vivente che in vita, non acquisisce poteri speciali al di là della sua invulnerabilità che non invecchia mai. Pertanto quasi tutti i Prediletti devono ricorrere a metodi terreni per condurre a Chemosh la loro quota di anime, poiché ben pochi possessori di vera potenza e capacità si vincoleranno con giuramento al dio della morte.

Ultimamente si è diffusa la notizia secondo cui i Prediletti hanno effettivamente un punto debole, ma tanto terribile che pochi sono disposti a pagare il prezzo atroce per porre fine alla minaccia dei discepoli eletti di Chemosh. Le leggi dell'equilibrio e della magia su Krynn, stabilite dal Dio Supremo durante l'Era della Nascita delle Stelle, non consentono a Chemosh di creare servi immortali, per cui l'incantesimo che dà vita ai morti può essere disfatto... dalla mano di un bambino.

Se un bambino incollerito colpisce un Prediletto, ne viene svelata la vera natura di cadavere ambulante, e questo verrà annientato da un fuoco innaturale che non danneggia nessuno tranne il servo del dio tenebroso. L'innocenza distrugge i Prediletti, ma l'innocenza viene a sua volta distrutta. I bambini che sono testimoni di un simile spettacolo terribile resteranno molto probabilmente traumatizzati a vita, a meno che non intervengano i poteri di guarigione di altri dèi.

Futuro

I Prediletti si propagano da una città all'altra, portandosi via i giovani e i belli, quelli ansiosi di compiacere o facilmente influenzabili da false promesse. Nessuno sa quanti Prediletti esistano, ma è probabile che ogni città ne abbia diversi all'interno delle mura. Anche se i segreti della loro individuazione e del loro annientamento sono stati svelati, può essere troppo tardi per impedire loro di conseguire lo scopo terribile, qualunque sia, che ha in serbo il dio della morte.

Prediletti di Chemosh

Avendo offerto la propria anima al Signore delle Ossa, i Prediletti presentano una convincente parvenza di vita. Il loro scopo è portare altre anime al loro dio tenebroso.

I Prediletti hanno quasi esattamente lo stesso aspetto che avevano in vita e conservano gran parte della loro personalità originaria, anche se chi li conosceva bene può notare dei comportamenti strani. I Prediletti respirano, mangiano, bevono e peraltro offrono tutti gli indizi di essere ancora vivi. Chi si avvicina e guarda in profondità negli occhi di un Prediletto può capire la verità. I suoi occhi sono piatti e vuoti, privi di vita e di speranza. Coloro che hanno il talento di vedere l'aura vivente o hanno la capacità di vedere e comunicare con gli spiriti incorporei (come i kender «nightstalker») notano subito che nei Prediletti qualcosa non va, poiché a tutti questi manca un'anima vivente.

I Prediletti parlano le lingue che conoscevano in vita.

Esempio di Prediletto di Chemosh: Cam, ex Guardia di Vallen

Precedentemente appartenente alle Guardie di Vallen, quei guerrieri che proteggono le scale conducenti alle passerelle sopraelevate nella città arborea di Solace, Cam è stato sedotto e attirato fra i ranghi dei Prediletti con promesse di piacere ed eterna giovinezza.

Ancora attraente e affascinante, il Prediletto ora è consumato dal desiderio di portare altre vittime a Chemosh e alla donna che non ha mai incontrato ma di cui conosce gli occhi d'ambra e di cui riconoscerà la voce imperiosa: Mina.

Cam: Combattente umano maschio 2; GS 5; morto vivente medio (umanoide ampliato); DV 2d12; pf 16; Iniz +5; Vel 9 m; CA 15 (a contatto 11, colto alla sprovvista 14); Att +6 (1d6+4 spada corta) oppure +6 (1d3+4 colpo senz'armi); AS bacio di Mina; QS punti

deboli Prediletti di Chemosh, guarigione rapida 5, immunità dalla magia, immunità dalla trasformazione, tratti da morto vivente; AL NM; TS Temp +3, Rif +1, Vol +2; For 19, Des 12, Cos -, Int 12, Sag 14, Car 17.

Abilità e talenti: Scalare +6, Diplomazia +6*, Intimidire +7, Saltare +5, Nuotare +4; affascinante, iniziativa migliorata, colpo senz'armi migliorato.

Equipaggiamento: cotta di maglia, spada corta.

Creare un Prediletto di Chemosh

Il «Prediletto di Chemosh» è un template acquisito che può essere aggiunto a qualsiasi creatura umanoide (di seguito definita creatura base).

Un Prediletto di Chemosh utilizza tutte le statistiche e le abilità speciali della creatura base tranne quanto qui indicato.

Dimensioni e **tipo:** Il tipo della creatura cambia in morto vivente (umanoide ampliato). Non ricalcolare bonus di attacco base, tiri salvezza e punti abilità. Dimensioni immutate.

Dadi vincenti: Aumentare tutti i dadi vincenti attuali e futuri a d12s.

Velocità: Uguale alla creatura base. Se la creatura base possiede velocità per il nuoto o per il volo, il Prediletto di Chemosh conserva la capacità di nuotare o di volare.

Attacchi speciali: Un Prediletto di Chemosh conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e acquisisce quelli qui di seguito descritti.

Bacio di Mina (Su): Un Prediletto di Chemosh ha la capacità di creare altri del suo genere ma può farlo soltanto con coloro che sono disposti a offrire la propria anima a Chemosh e a consentire al Prediletto di dare loro un bacio sulla pelle nuda subito sopra il cuore. Il bacio di Mina richiede un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità. Non è consentito alcun tiro salvezza. Le vittime appaiono morte per un minuto e poi si rialzano, acquisendo il template dei Prediletti di Chemosh.

Qualità speciali: Un Prediletto di Chemosh conserva tutte le qualità speciali della creatura base e acquisisce quelle qui di seguito descritte.

Guarigione rapida (Ex): Un Prediletto di Chemosh guarisce da 5 punti ferita in ciascun round, anche quando è stato ridotto a 0 o meno punti ferita, e alla fine si riprende perfino dall'annientamento fisico completo. Se subisce il distacco di un arto o di una parte del corpo, può farli ricrescere in un giorno oppure riattaccarseli istantaneamente

premendoli sul moncone. Le membra staccate che non vengono riattaccate avvizziscono diventando polvere dopo 10 minuti.

Immunità dalla magia (Ex): Un Prediletto di Chemosh è immune da qualsiasi incantesimo o abilità analoga che consenta la resistenza agli incantesimi. Coloro che lanciano incantesimi contro un Prediletto spesso riferiscono di avere percepito un contraccolpo magico (anche se questo non causa danni a chi lancia l'incantesimo).

Immunità dalla trasformazione (Ex): Un Prediletto di Chemosh non può essere trasformato. Può tuttavia essere scacciato con *parola sacra,* proprio come se fosse un estraneo malvagio. (Se scacciato, viene spedito nell'Abisso.)

Abilità: Incremento dalla creatura base come segue: For +4, Car +4. In quanto morto vivente, il Prediletto di Chemosh non ha punteggio di Costituzione.

Ambiente: Qualsiasi, di solito uguale alla creatura base.

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5).

Grado di sfida: Uguale alla creatura base +3.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Avanzamento: Secondo la classe del personaggio.

Regolazione livello: Uguale alla creatura base +6.

Punti deboli dei Prediletti

I Prediletti di Chemosh, malgrado la loro invulnerabilità, non sono immortali. Purtroppo il punto debole prescelto dal Signore delle Ossa per i suoi nuovi discepoli è così terribile che i più non saranno disposti a sfruttarlo.

Individuazione: I Prediletti non possono essere individuati con metodi normali. Tuttavia la loro vera natura si svela subito ai chierici o mistici dei settori Medianità, Negromanzia o Morti Viventi e a qualunque personaggio con l'abilità magica Visione della Morte. Gli animali particolarmente sensibili spesso si comportano in maniera scontrosa od ostile in presenza di un Prediletto di Chemosh. Un metodo pratico per smascherare un Prediletto di Chemosh è esaminare la pelle subito sopra il cuore, in modo da rivelare un marchio con la forma di labbra di donna (il marchio del bacio di Mina).

Mano di bambino: Un Prediletto di Chemosh subisce un danno terribile e permanente quando viene attaccato da un bambino innocente. Un bambino innocente deve essere più giovane dell'Età Adulta (secondo la definizione del *Manuale del Giocatore,* pag. 109) e non deve avere mai causato la morte di nessuna creatura con un punteggio di intelligenza. Ogni attacco armato o disarmato da parte di un bambino innocente a un Prediletto di Chemosh acquisisce la

qualità di Disfacimento (equivalente a un'arma magica, si veda la *Guida del Dungeon Master,* pag. 224), che richiede al Prediletto di riuscire in un tiro salvezza CD 14 Vol altrimenti viene annientato. Inoltre l'attacco provoca 1d6 punti ferita bonus che non possono essere guariti mediante la qualità speciale di guarigione rapida del Prediletto. Un bambino innocente che sia testimone dell'annientamento di un Prediletto di Chemosh in questo modo subisce 1d4 punti ferita temporanei in Saggezza e Carisma e perde per sempre la capacità di nuocere a un Prediletto (perché non è più innocente). Tutti i Prediletti di Chemosh sono consapevoli del loro punto debole riguardo ai bambini e di solito evitano il contatto diretto con i piccoli.

Personaggi Prediletti di Chemosh

I Prediletti di Chemosh sono sempre malvagi e hanno Chemosh come loro divinità tutelare, il che fa perdere a certe classi alcune abilità di classe. Inoltre certe classi subiscono penalità supplementari.

Chierici: I chierici Prediletti di Chemosh perdono la loro abilità di trasformare i morti viventi ma acquisiscono l'abilità di scacciare i morti viventi.

Stregoni, maghi e maghi dell'Alta Magia: Stregoni e maghi Prediletti di Chemosh conservano le loro abilità di classe, ma il legame fra padrone e famiglio viene spezzato, e il famiglio evita il suo ex compagno. Il personaggio non può evocare un altro famiglio.